



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

조경학석사학위논문

모험성 측면에서 본
어린이놀이공간 분석연구

Analysis on Children's Playground
from the View Point of Risk-taking

2014년 8월

서울대학교 환경대학원

환경조경학과

김 현 정

모험성 측면에서 본 어린이놀이공간 분석연구

지도교수 조 경 진

이 논문을 조경학석사학위논문으로 제출함

2014년 4월

서울대학교 환경대학원

환경조경학과

김 현 정

김 현 정 의 석사학위논문을 인준함

2014년 6월

위 원 장

서 경 상 (인)



부 위 원 장

이 유 미 (인)



위 원

조 경 진 (인)



모험성 측면에서 본 어린이놀이공간 분석연구

서울대학교 환경대학원 환경조경학과
김 현 정

위 논문은 서울대학교 및 환경대학원 환경조경학과
학위논문 관련 규정에 의거하여 심사위원 및 초빙심사위원의
지도과정을 충실히 이수하였음을 확인합니다.

2014년 6월

위 원 장 노정영 (서울대학교 환경대학원 교수)

부 위 원 장 이유미 (서울대학교 환경대학원 교수)

위 원 조경진 (서울대학교 환경대학원 교수)

초빙심사위원 이상민 (건축도시공간연구소 연구위원)

국 문 초 록

21세기의 세계경제는 상상력과 창의성을 핵심 가치로 인식하는 창조경제로 전환되고 있으며, 이러한 세계 트렌드에 맞춰 우리나라도 창의인재 육성에 중점을 둔 사람 중심의 패러다임으로 전환하고 있다. 이러한 흐름에 따라 어린이의 놀이 활동에 대한 시각 또한 변하여, 놀이를 단순히 잉여에너지의 발산이나 학습 형태가 아닌 ‘놀이’ 그 자체를 목적으로 인식하는 경향이 커지고 있다. 하지만 한국은 여전히 아이들이 만들어가는 ‘자연발생적 놀이’가 아닌 학습이 강조된 정해진 방식으로 놀기를 원하며, 이러한 관점은 실외 놀이환경에도 영향을 미치고 있다. 즉 한국의 어린이놀이공간은 양적으로는 증대하였으나, 놀이시설의 외형적 디자인만 변형된 비슷비슷한 시설 위주로 조성되거나 대부분 규정된 놀이방식이 있는 시설들로 조합되어, 어린이가 지속적으로 관심을 갖고 재미있게 놀 수 있는 진짜 놀이 공간이 부족하다. 또한 일각에서는 안전검사 제도 운영의 문제로 어린이놀이공간이 더욱 획일화될 것으로 우려하고 있다. 도전적이고 새로운 경험을 통하여 재미를 느끼고 싶어 하는 아이들의 특성을 고려하지 않은 어린이놀이공간은 지루해지기 쉽고, 한편으로는 더 위험해 보이는 놀이행태가 유발될 수도 있다. 따라서 어린이의 안전뿐만 아니라, 어린이의 신체적, 정서적 발달에 긍정적인 작용을 하는 모험적인 요소가 함께 고려되어야 한다.

본 연구에서는 놀이의 가치로서 스스로 감수할 수 있는 수준의 위험성을 내포하며 아이들이 새롭게 만들어가면서 즐기는 놀이의 모험성 측면에서 어린이놀이공간을 살펴보고자 하였다. 이를 위해 놀이의 가치로서 모험성에 관한 이론적 고찰을 통하여 분석항목을 도출하고 대표 연구대상지를 선정하여 조사·분석하였다. 즉 현재 어린이놀이공간에서 모험성과 관련된 물리적인 요소가 어떻게 조성되어 있으며 실질적으로 이용하고 있는 어린이들의 놀이행태가 어떻게 나타나고 있는지 그리고 어린이놀이공간과 모험성에 대한 보호자 및 어린이들의 견해를 조사·분석하였으며, 결과는 다음과 같다.

첫째, 모험성의 물리적 측면에서 현재 어린이놀이공간은 일부 모험적인 활동을 할 수 있는 요소를 포함하고 있으나, 어린이들이 선호하는 모험성과 연령대가 높은 어린이들의 욕구를 충족시키기에는 부족한 것으로 나타났다.

둘째, 모험성의 행태적 측면은 미취학 어린이보다 취학 어린이의 놀이행태에서 더 자주 발생하며, 분석항목으로 도출한 다양한 행태들이 모두 관찰되었다. 그 중 놀이 시설에 ‘오르는’ 행위가 가장 많았고, 다음으로 ‘올라서기, 올라왔기, 올라 균형잡기’와 ‘매달리기’ 순으로 나타났다. 또한 놀이 공간 이용행태로 어린이들은 ‘숨을 수 있거나 위요된 공간’에서 노는 것을 좋아하며, 녹지대 안이나 외부공간과 연계하여 흙, 암석, 나뭇가지, 나뭇잎, 곤충 등을 활용한 ‘자연 놀이’를 많이 하는 것으로 나타났다.

셋째, 어린이들의 실제 이용에 따라 추가되는 물리적 측면과 행태적 측면에서 서로 상응하는 항목을 비교한 결과, 어린이놀이공간에서의 모험성은 단순히 시설의 다양한 속성이 얼마나 많이 분포하고 있는가보다 상대적으로 어린이가 스스로 활용하여 선호하는 모험적인 행위를 할 수 있는지의 여부가 더 중요하다.

넷째, 어린이놀이공간의 안전과 모험에 대하여 현재 부모들은, 모험적인 놀이에는 안전보장이 전제되거나 두 가지의 가치가 동등하게 충족되길 바라는 혼합적 입장이 많은 편이다. 한편, 어린이들은 자신의 한계를 알고 위험을 감수하면서 재미를 추구하고자 하여 일부 부모들의 관점과 차이가 있는 것으로 나타났다.

현재 어린이놀이공간에서 의도하지 않은 모험적인 놀이행태가 자주 나타나는 것은 시설의 본래 기능이 재미를 추구하고자 하는 어린이의 기본욕구를 만족시키지 못하고 있는 것으로 볼 수 있다. 모험성은 놀이의 가치로서, 획일적으로 조성되는 어린이놀이공간에서는 충분히 경험하기 힘들며 부족하면 지루한 놀이장소가 될 우려가 있다. 따라서 어린이놀이공간 조성 시 단순히 일차적인 시설의 다양성 위주로 계획하기보다 실질적으로 어린이들이 재미를 느끼며 선호하는 모험적인 특성이 무엇인지를 고려할 필요가 있다.

주요어 : 어린이놀이공간, 놀이터, 모험성, 위험감수, 위험성
학 번 : 2012-23816

목 차

제1장 서론

1절. 연구의 배경 및 목적	01
1. 연구의 배경	01
2. 연구의 목적	03
2절. 연구의 범위 및 방법	04
1. 연구의 범위	04
2. 연구의 방법	05

제2장 이론적 고찰

1절. 선행연구 고찰	07
1. 어린이놀이공간 이용실태 및 활성화에 관한 연구	08
2. 어린이놀이공간 이용행태 및 놀이행태에 관한 연구	09
3. 어린이놀이공간과 안전에 관한 연구	10
4. 어린이놀이공간과 모험성에 관한 연구	11
2절. 어린이놀이공간의 이해	12
1. 놀이의 이해	12
2. 어린이놀이공간의 이해	17
3. 어린이놀이공간과 안전문제	27
3절. 놀이에서 모험성의 개념	33
1. 놀이의 모험성과 모험의 대상으로 본 위험성에 대한 이해	33
2. 놀이에서 위험감수로서 모험성에 대한 인식	36
3. 모험성이 내재된 놀이의 특성	43
4절. 모험성이 내재된 어린이놀이공간 사례	49

제3장 대상지선정 및 연구방법

1절. 연구대상지 선정 및 개요	55
1. 연구대상지 선정	55
2. 연구대상지 개요	57
2절. 연구방법	68
1. 이용행태 관찰조사	68
2. 인터뷰 조사	70
3절. 분석항목 설정	72

제4장 어린이놀이공간 분석결과

1절. 분석항목에 따른 연구대상지 분석	80
1. 상계주공놀이터	80
2. 소망어린이공원	92
3. 신창상상어린이공원	106
2절. 인터뷰에 따른 연구대상지 분석	119
1. 이용 대상 어린이 인터뷰	119
2. 보호자 인터뷰	137
3절. 소결	145
1. 분석항목에 따른 분석결과	145
2. 인터뷰에 따른 분석결과	151

제5장 결론

1절. 연구의 결과 및 시사점	155
2절. 연구의 한계	157
참고문헌	158
Abstract	163

표 목 차

[표 1-1] 연구의 공간적 범위	4
[표 2-1] 고전적 놀이이론과 현대적 놀이이론	14
[표 2-2] 법규상 어린이놀이공간 정의	17
[표 2-3] 어린이놀이공간 설치 법적근거	19
[표 2-4] 어린이놀이공간 유형 분류	24
[표 2-5] 우리나라 어린이놀이공간 조성흐름	25
[표 2-6] 위험성(Risk)과 위험요인(Hazard)의 정의 및 예제	36
[표 2-7] 문화이론에 따른 놀이와 어린이놀이공간에 관한 관점 분류	38
[표 2-8] 위험놀이의 분류 및 유형별 기능	45
[표 2-9] 상상어린이공원 창의놀이 행태 유형과 모험성 여부	48
[표 3-1] 연구대상지	56
[표 3-2] 이용행태 조사방법 및 조사시기	70
[표 3-3] 놀이시설별 안전수칙에서 도출한 분석항목	73
[표 3-4] 위험성 예제에서 도출한 분석항목	74
[표 3-5] 대표적인 위험놀이에서 도출한 분석항목	74
[표 3-6] 창의놀이 행태에서 도출한 분석항목	75
[표 3-7] 어린이놀이공간 모험성 분석항목	77
[표 4-1] 상계주공놀이터 물리적 측면 분석표	80
[표 4-2] 상계주공놀이터 행태적 측면 분석표	89
[표 4-3] 소망어린이공원 물리적 측면 분석표	92
[표 4-4] 소망어린이공원 행태적 측면 분석표	100
[표 4-5] 신창상상어린이공원 물리적 측면 분석표	106
[표 4-6] 신창상상어린이공원 행태적 측면 분석표	114
[표 4-7] 세 연구 대상지의 물리적 측면을 취합한 결과	145
[표 4-8] 세 연구 대상지의 행태적 측면을 취합한 결과	147

그림 목 차

[그림 1-1] 연구 흐름도	6
[그림 2-1] 안전검사 절차	28
[그림 2-2] 문화이론에 따른 네 가지 합리적 행동	37
[그림 2-3] 밀브레이 유치원(Millbrae nursery school) 놀이터	49
[그림 2-4] 벨빌 공원(Belleville Park) 내 놀이터	50
[그림 2-5] 스킨너스 놀이터(Skinners Playground)	51
[그림 2-6] 티어드롭파크(Teardrop park) 내 어린이놀이터	52
[그림 2-7] 하네기 플레이파크	53
[그림 2-8] 놀이시설물 월-홀라(Wall-holla)	54
[그림 3-1] 연구대상지 선정과정	56
[그림 3-2] 상계주공놀이터 위치도	57
[그림 3-3] 상계주공놀이터 평면도	58
[그림 3-4] 상계주공놀이터 전경	58
[그림 3-5] 상계주공놀이터 주요시설	60
[그림 3-6] 소망어린이공원 위치도	61
[그림 3-7] 소망어린이공원 평면도	62
[그림 3-8] 소망어린이공원 전경	62
[그림 3-9] 소망어린이공원 주요시설	63
[그림 3-10] 신창상상어린이공원 위치도	64
[그림 3-11] 신창상상어린이공원 평면도	65
[그림 3-12] 신창상상어린이공원 전경	65
[그림 3-13] 신창상상어린이공원 주요시설	67
[그림 3-14] 행태관찰의 유형	69
[그림 4-1] 상계주공놀이터-본래 기능에 따른 물리적 측면	81
[그림 4-2] 상계주공놀이터-실제 이용에 따라 추가되는 물리적 측면	82
[그림 4-3] 상계주공놀이터-실제 이용에 따라 추가되는 물리적 측면 중 놀이시설	84
[그림 4-4] 상계주공놀이터-실제 이용에 따라 추가되는 물리적 측면 중 놀이공간	84

[그림 4-5] 상계주공놀이터 물리적 측면	85
[그림 4-6] 상계주공놀이터 행태지도	86
[그림 4-7] 상계주공놀이터 행태지도 연령대별 분류	87
[그림 4-8] 상계주공놀이터에서 나타나는 놀이시설 이용에 따른 행태적 측면	91
[그림 4-9] 상계주공놀이터에서 나타나는 놀이공간 이용에 따른 행태적 측면	91
[그림 4-10] 소망어린이공원-본래 기능에 따른 물리적 측면	93
[그림 4-11] 소망어린이공원-실제 이용에 따라 추가되는 물리적 측면	94
[그림 4-12] 소망어린이공원-실제 이용에 따라 추가되는 물리적 측면 중 놀이시설	95
[그림 4-13] 소망어린이공원-실제 이용에 따라 추가되는 물리적 측면 중 놀이공간	96
[그림 4-14] 소망어린이공원 외부공간	96
[그림 4-15] 소망어린이공원 물리적 측면	97
[그림 4-16] 소망상상어린이공원 행태지도	98
[그림 4-17] 소망어린이공원 행태지도 연령대별 분류	99
[그림 4-18] 소망어린이공원에서 나타나는 놀이시설 이용에 따른 행태적 측면	104
[그림 4-19] 소망어린이공원에서 나타나는 놀이공간 이용에 따른 행태적 측면	104
[그림 4-20] 신창상상어린이공원-본래 기능에 따른 물리적 측면	107
[그림 4-21] 신창상상어린이공원-실제 이용에 따라 추가되는 물리적 측면	108
[그림 4-22] 신창상상어린이공원-실제 이용에 따라 추가되는 물리적 측면 중 놀이시설	110
[그림 4-23] 신창상상어린이공원-실제 이용에 따라 추가되는 물리적 측면 중 놀이공간	110
[그림 4-24] 신창상상어린이공원 물리적 측면	111
[그림 4-25] 신창상상어린이공원 행태지도	112
[그림 4-26] 신창상상어린이공원 행태지도 연령대별 분류	113
[그림 4-27] 신창상상어린이공원에서 나타나는 놀이시설 이용에 따른 행태적 측면	117
[그림 4-28] 신창상상어린이공원에서 나타나는 놀이공간 이용에 따른 행태적 측면	118
[그림 4-29] 상계주공놀이터-물리적 측면과 행태지도	148
[그림 4-30] 소망어린이공원-물리적 측면과 행태지도	149
[그림 4-31] 신창상상어린이공원-물리적 측면과 행태지도	149

제1장 서론

1절. 연구의 배경 및 목적

1. 연구의 배경

21세기는 창조시대이다. 세계경제는 이미 기술 중심에서 지적재산권의 가치가 강조되는 창조경제로 전환되고 있으며,¹⁾ 이러한 세계 트렌드에 맞춰 우리나라도 창의인재 육성에 중점을 둔 창조경제를 국가의 새로운 패러다임으로 전환하고 있다. 문화체육관광부는 21세기를 ‘창의성의 세기’로 선포하였고, 미래창조과학부와 교육부는 ‘창의적 인재육성을 위한 업무협약’을 체결하였다. 이러한 변화는 곧 창의적인 인재의 가치를 높게 평가하는 “사람 중심의 패러다임”²⁾으로 상상력과 창의성을 21세기 창조경제의 핵심으로 인식하는 것이며, 이에 창의적인 지식과 기술 즉 창조능력을 요구하여 국가기관 및 민간교육원에서는 창의적인 영재를 키우기 위한 프로그램을 진행하기도 한다.³⁾

이러한 창의적 인재 육성이 강조되면서 어린이의 놀이 활동에 대한 시각 또한 변하고 있다. 현대로 오면서 놀이를 단순한 잉여에너지의 발산이나 학습형태의 일부로 보던 시각에서 발전하여 상상력과 창의성을 키워주는 ‘놀이’ 그 자체를 목적으로 인식하는 경향이 커지고 있다. 하지만 한국은 아직 놀이를 교육이 중심이 된 학습도구의 일환으로 보는 경향이 큰 편이다. 즉 아이들이 만들어가는 ‘자연발생적 놀이’⁴⁾가 아닌 어른의 의도인 학습을 강조하여 정해진 방식으로

1) 미래창조과학재단, 『창조경제시대의 창의문화와 미래인재 육성전략』, (한국과학창의재단, 2013), p.4.

2) 미래창조과학재단, 앞의 글, p.4.

3) 창의적 무한 가치를 알기 때문에 포스텍(POSTECH)과 카이스트(KAIST) 영재 기업인 교육원 같은 곳에서는 한국형 빌 게이츠를 키우는 프로그램을 진행하고 있다. 그리고 교육과학기술부에서 국가 경쟁력 차원에서 창의성 교육을 강조하기 위해 2010년에 전국 16개 시·도 교육청에 1개씩의 창의성 교육 시범 교육청을 지정하고, 해당 교육청은 관내 10% 학교를 시범학교로 지정하여 운영하고 있다. 이용석, 『우리 아이 창의력 엄마 하기 나름이다』, (서울: 푸른길, 2011), p.229-230.

4) 신순호, 박성현, “도시의 모험놀이터 ‘플레이파크’에 관한 고찰: 일본 동경도 「세타가야구 하네기 플레이파크」를 사례로,” 『한국도시행정학회 도시행정학보』 24(1), 2011, p.240.

놀기를 원하며, 이러한 관점은 실외 놀이환경에도 영향을 미치고 있다. 대부분 규정된 놀이방식이 있는 시설들로 조합된 현재의 어린이놀이공간은 새로운 경험을 하길 원하는 어린이들이 재미를 느낄만한 요소가 부족하다.

실외 놀이환경은 어린이의 건강, 사회성, 인지성, 정서, 창의성, 문제해결능력, 단순한 재미 등 다양한 면을 향상시킬 수 있어야 하며,⁵⁾ 이러한 발달을 위해 어린이가 자유롭게 놀 수 있는 공간과 시설을 마련해 주어야 한다. 하지만 한국의 어린이놀이공간은 양적으로는 증대하였으나 놀이공간으로서 실질적인 기능은 제대로 하지 못하고 있는 곳이 많다. 2000년대 후반에 들어서면서 어린이의 놀이환경에 대한 중요성이 점차 부각되어 기존의 법적 규제에 대응하는 최소한의 조성 방식에서 탈피하려는 노력이 시도되었으나, 주로 놀이시설의 외관상 디자인만 변형되는 추세로 여전히 비슷비슷한 시설 위주의 개성 없는 놀이공간이 많은 편이다. 한편, 일각에서는 놀이시설의 중복된 안전검사와 관리 비용, 안전사고 및 소송에 따른 부담 증가로 인하여 어린이들이 재미있어 하는 모험적인 놀이공간 조성은 회피하게 되어 더욱 획일화될 것으로 우려하고 있다.

도전적이고 스릴을 느낄 수 있는 행동을 제약하는 놀이공간은 새로운 세계를 탐색하길 좋아하는 아이들에게 재미가 없는 놀이공간이 될 가능성이 높다. 놀이 시설에서 어린이에게 상해를 입힐 수 있는 예측 가능한 위험요소는 제거되어야 하지만, 아이들이 놀이의 재미를 위해 선호하는 모험적인 부분이 고려되지 못하면 어린이들은 자기 나름의 새로운 놀이방식으로 놀거나 주어진 놀이공간이 아닌 다른 장소를 찾기도 하며, 한편으로는 더 위험해 보이는 놀이행태가 유발되기도 한다. 모험성은 새로운 환경에 대한 적응력과 스스로에 대한 책임감을 형성하고 다양한 신체적 발달에 도움이 되는 것으로 놀이에서 중요한 요소이다. 따라서 놀이의 가치로서 어린이의 성장에 중요한 기능으로 작용하는 모험적인 요소가 현재 어린이놀이공간에서 물리적인 환경 및 어린이의 놀이행태와 관련하여 어떤 양상을 나타내고 있는지 살펴볼 필요가 있다.

5) Frost, Wortham, "The evolution of American playgrounds," *Young Children*, 43(5), 1988, pp.24-5.

2. 연구의 목적

한국은 현재 창의적이면서 재미있어야 할 어린이들의 놀이공간이 획일화되거나 각종 제도 운영의 문제로 폐쇄 위기에 놓여있다. 물리적인 놀이터는 증가해 왔지만 동시에 아이들이 놀지 않는 놀이터가 양산되고 있어 어린이가 지속적으로 관심을 갖고 재미있게 놀 수 있는 ‘진짜 놀이⁶⁾’ 공간은 부족하다. 어린이의 건강한 성장을 위하여 어린이놀이공간의 안전은 중요하다. 하지만 재미있고 새로운 경험을 원하는 아이들의 특성을 고려하지 않은 어린이놀이공간은 쉽게 지루해지기 때문에 어린이의 신체적, 정서적 발달에 긍정적인 역할을 할 수 있는 모험적인 요소와 균형을 이루어야 한다.

따라서 본 연구에서는 놀이의 가치로서 스스로 감수할 수 있는 수준의 위험성을 내포하며 아이들이 새롭게 만들어가면서 즐기는 놀이의 모험성 측면에서 어린이놀이공간을 살펴보고자 한다. 즉 현재 어린이놀이공간에서 모험성과 관련된 물리적인 요소가 어떻게 구성되어 있으며 실질적으로 이용하고 있는 어린이들의 놀이행태가 어떻게 나타나고 있는지 그리고 어린이놀이공간과 모험성에 대한 보호자 및 어린이들의 견해를 조사·분석하여, 현재 어린이놀이공간의 가치와 한계를 살펴보고, 향후 어린이놀이공간 계획 시 고려해야 할 모험성에 관한 결론을 도출한다.

6) 진짜 놀이의 세 가지 조건은 다음과 같다. 첫 번째 조건은, 놀이를 통해 즐거움을 얻을 수 있어야 한다는 것이다. 두 번째 조건은, 놀이의 시작과 끝을 아이 스스로 정하는 자발성과 주도성을 가질 수 있어야 한다는 것이다. 세 번째 조건은, 놀이를 통해 무엇을 얻고자 하는 목적이 없을 때 진짜 놀이의 세 번째 조건이 완성된다. EBS <놀이의 반란>제작팀 황준성·홍주영, 『놀이의 반란』, (서울: 지식채널, 2013), pp.164-165.

2절. 연구의 범위 및 방법

1. 연구의 범위

(1) 공간적 범위

본 연구는 놀이의 모험성이 현재 어린이놀이공간의 어느 시설과 공간에서 어떤 놀이행위로 나타나고 있는가에 대한 현상을 관찰하여 분석하기 위한 것으로 연구 대상지는 다음과 같이 선정하였다. 서울시 자치구 중 유치원 및 초등학교 분포와 어린이공원수를 고려하여 노원구를 1차 범위로 선정하고, 「도시공원 및 녹지 등에 관한 법률」에서 명시하고 있는 어린이공원 최소 면적인 1,500㎡ 이상 2,500㎡미만인 곳을 2차 선정하였다. 생활권공원 외에 아파트에서 조성·관리하는 놀이터와 주변의 주거환경, 연간이용자수, 시설의 다양성 등을 고려하여 최종 3곳의 대상지를 선정하였다.

[표 1-1] 연구의 공간적 범위

대상지	위치	면적	조성년도
상계주공놀이터	서울시 노원구 상계동 720	850.0㎡	1988년
소망어린이공원	서울시 노원구 상계동 720-1	1,500.0㎡	1988년 (2011년 일부 정비)
신창상상어린이공원	서울시 노원구 월계동 563	2,040.7㎡	2009년 재정비

(2) 내용적 범위

본 연구의 내용적 범위는 다음과 같다. 어린이놀이공간과 관련된 선행연구 고찰, 놀이와 어린이놀이공간에 대한 일반적인 이해, 놀이의 가치로서 모험성에 관한 이론적 고찰을 한다. 고찰한 이론을 바탕으로 물리적인 놀이시설 및 놀이공간과 실질적인 이용자인 어린이들의 놀이행태를 모험성 측면에서 조사하기 위한 분석항목을 작성하고, 연구대상지를 선정하여 행태관찰조사 및 어린이와 보호자를

대상으로 인터뷰를 실시한다. 조사·분석된 내용을 바탕으로 현재 어린이놀이공간이 지니는 가치와 한계를 제시한다.

(3) 시간적 범위

본 연구를 위한 현장관찰 수행은 2014년 4월부터 5월에 이루어졌으며, 연구수행 시간범위는 2014년을 기준으로 한다.

2. 연구의 방법

연구의 방법은 다음과 같다.

첫째, 어린이의 놀이 및 어린이놀이공간의 개념 및 유형, 기능 등 전반적인 이해를 위한 이론적 고찰을 통하여 어린이놀이공간의 중요성을 파악한다. 또한 어린이놀이공간에서 안전과 모험성의 개념 및 중요성, 모험성이 어린이의 발달에 미치는 영향 그리고 실질적으로 모험성이 내재된 어린이놀이공간의 대표적인 사례를 고찰한다.

둘째, 대표 연구대상지를 선정하고, 고찰한 이론을 바탕으로 모험성 측면에서 어린이놀이공간을 분석할 수 있는 항목을 작성한다. 도출한 분석항목에 따라 물리적 측면과 행태적 측면에 따라 관찰하고 어린이 및 보호자 등 실제 이용자를 대상으로 모험성에 대한 인터뷰를 실시하여 연구대상지를 분석한다.

셋째, 조사·분석한 결과를 바탕으로 어린이놀이공간을 모험성 측면에서 살펴본 실태, 즉 가치 및 한계를 진단하고, 향후 어린이놀이공원 계획 시 고려되어야 할 모험성에 관한 결론을 도출한다.

이상의 연구흐름을 정리하면 [그림 1-1]과 같다.



[그림 1-1] 연구 흐름도

제2장 이론적 고찰

1절. 선행연구 고찰

현재까지 선행된 어린이놀이공간에 관련된 연구는 주로 공공주택단지에 조성된 어린이놀이터의 저이용 실태를 입지적, 공간적, 시설적 측면에서 조사·분석하여 보다 활성화하기 위한 개선방안을 제시한 연구가 많은 편이다. 또한 놀이시설 및 공간의 이용현황을 어린이들의 놀이행태 측면에서 직접적인 현장관찰과 설문 조사를 통하여 주이용자인 어린이의 특성을 파악하고 향후 조성방향을 제안하기도 하였다. 2000년대 후반으로 오면서 사회적으로 어린이의 안전에 대한 관심과 중요성이 커지고 2008년 1월에 「어린이놀이시설 안전관리법」이 시행되면서 어린이놀이시설의 안전 실태를 직접 진단하거나 안전관련 법규 및 제도를 고찰하여 문제점과 개선방안을 제시하는 연구들이 진행되었다. 그 외에 어린이의 놀이와 창의성의 관계 및 놀이의 교육적인 효과를 고찰한 연구, 이용자의 특성을 고려하여 어린이놀이시설 및 공간을 직접 디자인하거나 프로그램을 제시한 연구 등이 있다.

한편, 어린이놀이시설 및 공간을 객관적인 검사항목으로 측정이 가능한 안전성 및 친환경성 측면에서 분석하거나 평가한 연구는 있으나, 놀이의 가치로서 모험성과 관련하여 선행된 국내연구는 일본의 하네기 플레이파크를 사례로 모험놀이터를 고찰한 신순호, 박성현(2011)의 연구 외에 거의 전무한 상태이다. 따라서 본 연구에서는 어린이들이 일부 위험을 감수하면서 재미를 느끼는 모험적인 요소가 현재 어린이놀이공간에서 어떻게 나타나고 있는지 분석하여 향후 어린이놀이공간 계획 시 고려해야 할 모험성에 관한 방향성을 제시하고자 한다. 어린이놀이공간에 관련된 선행연구의 내용들을 주요 주제별로 살펴보면 다음과 같다.

1. 어린이놀이공간 이용실태 및 활성화에 관한 연구

김철홍, 최형석(2001)은 놀이행태의 변화와 획일적 형태의 공원조성으로 어린이공원이 제대로 이용되지 못하고 있음을 지적하고, 수원시 어린이공원 10개소를 대상으로 이용 실태 및 공원 내 시설에 대한 만족도를 조사하고 공원 이용 빈도에 영향을 미치는 요인을 추출하여 공원이용의 활성화를 도모하기 위한 방안을 제시하였다.

이기숙 외(2006)는 서울 시내 아파트 단지 내 어린이 놀이터 90곳을 대상으로 놀이터의 위치와 면적, 지면과 공간조직, 놀이터의 구성시설, 놀이터의 관리로 구분하여 현황 및 실태를 분석하였다. 보다 질적인 실외놀이가 이루어지기 위해서는 유아의 다양한 신체적, 창의적, 과학적 활동이 이루어질 수 있는 시설 및 공간구성과 함께 지속적인 관리가 중요하다고 하였다.

이주희(2007)는 서울시 주요 공동주택 단지 내 어린이 놀이공간 23개소를 대상으로 설계도면 분석과 놀이행태를 관찰하여 이용실태를 조사·분석하였다. 연구 결과, 이용자의 수와 유형에 따라 유동적이고 다양한 놀이행태를 담을 수 있는 놀이공간에 대한 개선방안 및 이동, 변신, 대체 등이 용이한 변화성이 있는 놀이시설물을 제시하였다.

정원석(2007)은 임대주택 어린이놀이공간의 이용에 대한 유형을 분류하고 분양주택과의 비교를 통하여 임대주택단지 내 어린이놀이공간의 저이용 실태 및 요인을 조사하고 개선방안을 제시하였다. 연구 결과, 초기 설치 이후 유지관리 부족과 어린이놀이공간이 조성된 위치 및 주변 환경, 그리고 주변 시설과의 연계 등이 어린이놀이공간의 이용에 큰 영향을 미치는 것으로 나타났다.

정민영(2008)은 서울시 서초구와 강남구에 위치한 대단위 아파트 단지 내 어린이 놀이터 15개소를 대상으로 어린이 놀이터의 조성현황, 입지형태, 접근성, 시설물 현황, 시설물의 소재, 바닥재, 식재식물 현황으로 구분하여 환경조사 및 평가를 실시하고 개선방안을 제시하였다.

2. 어린이놀이공간 이용행태 및 놀이행태에 관한 연구

장정백(1986)은 아파트단지와 단독주택지 등 놀이공간의 유형에 따른 유아의 옥외놀이 행태를 연구한 결과, 아동들의 놀이를 자극할 만한 실외놀이 유형이 부족하며, 연령별에 따라 상상력과 창조력을 자극하는 자연놀이 재료와 집단놀이가 가능한 시설물, 아동들이 직접 만들고 부술 수 있는 모험놀이터, 자연놀이공간이 필요하다고 하였다.

노현주(1994)는 서울시 강동에 소재하는 유치원의 유아를 대상으로 전통적 놀이터와 창의적 놀이터 등 실외 놀이터의 두 유형에 따라 놀이행태에 차이가 있는지 규명하였다. 즉 인지적 놀이형태, 사회적 놀이형태, 사회 인지적 놀이형태, 비놀이 행동, 기타 놀이행동으로 분류하여 전통적 놀이터와 창의적 놀이터에 따라 유의적 차이가 있는지 조사하고, 보다 질적으로 높은 유아들의 놀이가 이루어지기 위해서는 실외 놀이터의 물리적, 환경적 배려가 중요하다고 하였다.

이숙재(1994)는 서울지역에 위치한 어린이 놀이터 6개소를 대상으로 참여관찰법을 통해 놀이터의 물리적 환경 및 놀이터 이용자의 특성과 놀이시설물이 놀이에 어떻게 활용되는지를 분석하여 놀이터의 총체적 환경과 놀이행동의 관계를 밝히고자 하였으며, 어린이가 발달적 욕구에 맞는 다양한 놀이경험을 할 수 있도록 어린이의 특성을 고려한 놀이터와 놀이시설물의 개발이 필요하다고 하였다.

김만진(2004)은 부산시 아파트 단지 5곳을 대상으로 단지 내 외부공간에서의 놀이이용행태와 공간활용을 관찰 조사하여 기존 아파트에서의 외부 놀이공간 개선 방안과 아파트 단지계획 및 설계디자인을 평가할 때 적용할 수 있는 방안들을 제시하였다.

김요섭(2013)은 서울시 상상어린이공원 4개소를 대상으로 공원 내 놀이시설물에서 나타나는 어린이들의 창의놀이 행태를 분석하고, 창의놀이 행태와 창의 유형과의 관계 검증은 실시하여, 향후 어린이들의 창의성 제고를 위한 놀이시설 디자인의 개선 방향 설정을 위한 기초자료를 제시하였다.

3. 어린이놀이공간과 안전에 관한 연구

이상석(2009)은 어린이놀이시설 안전관리와 관련된 법규를 조사·분석하여 어린이놀이시설의 개발, 설계, 시공, 유지관리 등 단계별로 법규의 적용 특성과 불합리한 문제점을 밝히고, 바람직한 어린이놀이시설 안전관리체계를 운영하기 위한 개선방안을 제안하였다.

윤강호(2011)는 어린이놀이시설에서 발생할 수 있는 위해요소를 제거하기 위하여 어린이 놀이터 국제 안전기준에 관한 사항을 분석하고 부산시 어린이놀이터 299개소를 대상으로 연구 조사하였으며, 어린이의 안전을 최고의 가치로 두고 지속적이고 체계적인 안전관리가 이루어져야 하며 동시에 어린이놀이시설의 창의성과 모험성을 구현할 수 있도록 해야 한다고 하였다.

고제혁(2012)은 어린이놀이시설의 현황 및 문제점을 살펴보고, 어린이놀이시설 안전관리규제 정책변동과정을 정치적 현저성과 인지된 편익, 인지된 비용이라는 새로운 틀에서 분석하여, 향후 안전관리규제의 정책결정 및 집행과정의 합리성을 제고하기 위한 원리를 제시하였다.

박미옥, 구본학(2012)은 어린이 활동공간이 조경공간의 하나라는 시각에서 법령을 분석하여 어린이 활동공간 및 놀이시설과 관련된 법령 적용의 상충적 요소를 도출하고, 계획적 수단을 통해 관리할 수 있는 합리적인 대안을 제안하였다.

윤선화(2012)는 서울시내 일반어린이공원과 상상어린이공원 각 100곳을 대상으로 설치된 놀이기구 및 부대시설의 현황을 살펴보고, 법에서 강제한 놀이기구의 KPS마크 부착실태, 놀이시설, 환경 및 부대시설의 안전성을 중심으로 서울시 어린이공원의 안전실태를 조사·분석하였다.

4. 어린이놀이공간과 모험성에 관한 연구

신순호, 박성현(2011)은 인공적이고 획일적인 물리적 도시환경과 규칙 안에서 아이들이 수동적으로 움직이게 되는 문제인식을 바탕으로, 일본 도쿄의 세타가야 구 하네기 플레이파크의 사례를 통하여 장소적 특징, 이용현황, 운영구조, 운영내용과 방법 등을 중심으로 도시의 모험놀이터인 플레이파크를 분석하여 시사점과 도시환경에 도입하기 위해 고려해야 할 사항을 도출하였다.

Staempfli(2009)는 한동안 도외시되어 온 비구조적인 형태의 실외놀이에 대한 고려가 다시 필요하며, 모험놀이터는 어린이들이 정서적, 사회적, 신체적으로 발달할 수 있는 기회를 부여하는 대표적인 실외놀이공간이라고 하면서 모험놀이터의 중요성에 대하여 제고하였다.

Sandseter, Kennair(2011)은 어린이의 위험놀이(risky play)를 항불안 효과 및 진화적인 관점에서 고찰하고 대표적인 위험놀이를 여섯 가지로 분류하여 어린이가 위험놀이를 함으로써 얻을 수 있는 긍정적인 기능들을 각 항목별로 제시하는 등 위험놀이의 중요성을 고찰하였다.

2절. 어린이놀이공간의 이해

1. 놀이의 이해

(1) 놀이의 개념

놀이는 어린이의 본질적인 특성으로 어린이 삶의 중요한 부분이다. 사전에서는 놀이를 ‘신체적·정신적 활동 중에서 식사·수면·호흡·배설 등 직접 생존에 관계되는 활동을 제외하고 일과 대립하는 개념을 가진 활동’으로 규정하며, 성인에게는 일상생활에서 생기는 스트레스를 해소하고 기분을 전환하는 도구가 되고 아이들에게는 사회의 습관을 익히고 심신을 발달시키는 역할을 하는 것이 놀이라고 정의한다.⁷⁾ 한편, Youell(2008)은 놀이를 정의하면서 ‘놀이와 일은 대립되는 것이 아니며, 상호 배타적인 개념도 아니다’라고 하여, 놀이는 실제 삶의 상황을 경험하는 형태로 볼 수 있으며, 재미있고 즐거운 활동이며, 유연하게 사고하고 상호작용 하는 과정에서 위험을 감수하여 창의적인 생각이 흐르게 하는 능력이라고 하였다.⁸⁾ 또한 놀이는 기쁨과 즐거움이 관련되어 자발적이고 본질적으로 동기 부여된 활동으로 정의할 수 있다.⁹⁾ Hutt(1971)는 놀이를 “이 물건은 무엇을 하는 것인가?”라는 질문에서 “이 물건을 가지고 나는 무엇을 할 수 있는가?”라는 질문으로 변하는 것이라고 하였다. 즉 대상에 대한 정보 획득에 관심을 두는 탐색과 달리 놀이는 유아의 욕구와 흥미에 지배되는 주도적인 행동으로 자극 생성에 더 관련된 것이며,¹⁰⁾ 이에 놀이행태는 놀이를 하는 주체의 관심과 생각에 따라 놀이대상물에 일반적으로 정해놓은 이용정보보다 더 다양하게 발생될 수 있다.

7) EBS <놀이의 반란>제작팀 황준성·홍주영, 앞에 책, p.6.

8) Youell, Bidy, “The importance of play and playfulness,” *European Journal of Psychotherapy Counselling and Health*, 10(2), 2008, p.122, Ashley Parsons, Young Children and Nature: Outdoor Play and Development, Experiences Fostering Environmental Consciousness, And the Implications on Playground Design, MA Dissertation, Virginia Polytechnic Institute and State University, pp.5-6에서 재인용.

9) Garvey, Catherine, *Play: The Developing Child Series* (Cambridge, MA: Harvard University Press, 1990), Ashley Parsons, 앞에 글, p.4에서 재인용.

10) Hutt, C., Exploration and Play in Children. In Herron, R., Sutton-Smith, B.(Eds.), *Child's Play* (New York: Wiley, 1971), 신은수 외 4인, “놀이의 정의와 이론적 변천,” 『놀이와 유아』 (서울: 이화여자대학교출판부, 2002), p.31에서 재인용.

한편, 놀이는 연구하는 학자와 학문 분야에 따라 다양하게 정의되어 하나의 통일된 개념으로 정의하기는 어려우며, 놀이이론 또한 몇 가지로 분류된다. 놀이이론은 20세기를 기점으로 크게 고전적 놀이이론과 현대적 놀이이론으로 나뉘며, 특히 “현대이론들은 놀이의 심리적 가치, 즉 아동의 지적, 사회적, 정서적 발달에 주는 의미를 강조함으로써” 11) 고전적 이론보다 놀이연구의 교육적 측면에서 기여하는 바가 크다.

고전적 놀이이론은 잉여 에너지이론, 연습이론, 반복이론, 휴식이론으로 분류된다. 18세기의 잉여 에너지이론은 놀이를 잉여 에너지가 뚜렷한 목적없이 소비되는 것으로 간주하는 것이다. 연습이론은 놀이를 성인기의 생존에 필요한 기본적인 기술을 연습하기 위해 존재하는 것으로 가장놀이나 역할극 놀이를 통해 성인 및 부모 역할에 필요한 기술을 습득하는 것으로 보았다. 20세기에는 반복이론에 따라 놀이를 인간의 진화과정에서 일어나는 것과 동일한 순서에 따른 재현으로 정의하여 놀이를 통해 좀 더 복잡한 형태의 행동으로 발전한다고 보았다. 휴식이론에서 놀이는 일을 할 때 소모한 에너지를 재충전하는 것으로 사람들이 피로감을 풀고 휴식을 취하고 싶을 때 놀이를 한다고 본다.

현대적 놀이이론은 20세기 전반부의 프로이트(Freud), 에릭슨(Erickson)으로 대표되는 정신분석이론과 과학적 학문 접근에 기반을 둔 행동주의이론인 학술적 심리이론, 20세기 중반 전환기의 각성조절이론, 20세기 후반부의 피아제(Piaget), 비고스키(Vygotsky), 브루너(Bruner)와 서튼-스미스(Sutton-Smith)로 대표되는 인지발달이론이 있다.

놀이에 대한 다양한 정의와 놀이이론에서 알 수 있는 놀이의 가장 큰 특성은 놀이는 본능적인 것으로 강제성이 없는 자유로운 선택에 의한 자발적인 행위이며, 어린이의 성장과정에서 새로운 환경을 경험하고 적응해 나가는데 도움이 되는 것이라는 점이다. 즉 이러한 놀이는 단순히 재미를 느끼는 행위일 뿐만 아니라, 자신의 가능성을 스스로 시험하고 찾으며 배울 수 있는 것으로 어린이와 성인 모두에게 긍정적인 역할을 할 수 있다.

11) 이주희, 공동주택 어린이 놀이공간 개선방안에 관한 연구, 한양대학교 공학대학원 석사학위논문, 2007, p7.

[표 2-1] 고전적 놀이이론과 현대적 놀이이론

이론		학자	놀이의 개념
고전적 놀이 이론	잉여에너지이론	Schiler, H. Spencer	· 생존에 필요한 활동 후 남는 에너지를 목적없이 소비, 발산하는 것
	연습이론	K. Groos	· 가장놀이나 역할극 놀이를 통해 성인 생활에 필요한 기능과 능력을 미리 연습
	반복이론	G. S. Hall	· 인류 진화 과정의 재현으로, 놀이를 통해 좀 더 복잡한 형태의 행동으로 발전
	휴식이론	G. T. W. Patrick, Lazarus	· 일을 할 때 소모된 에너지를 놀이를 통해 재충전하고, 피로감을 푸는 것
현대적 놀이 이론	20세기 전반부	정신분석이론	S. Freud, Erickson · 불안을 해소하고 자신의 욕구를 상상하여 놀이로 이행함으로써 충족시킴
		학술적심리이론	Parten, Isaacs · 놀이는 지적 가치를 지닌 것으로, ‘마치(as if) 의식’을 발달시키는 기회는 제공
	20세기 전환기	각성조절이론 자극조절이론	D. E. Berlyne, M.J. Ellis · 놀이는 각성의 관계에서 각성 수준 이하의 부족한 상태에서 벗어나는 것 · 놀이는 불확실성과 지루함 사이에서 적절한 각성수준을 맞춰주는 자극추구활동(stimulus-seeking behavior)
		20세기 후반부	인지발달이론
	L. Vygotsky · 사회-역사적 이론 · 상징적 놀이(symbolic play, pretend play)를 통하여 구체적인 물체에 추상적 의미를 연결		
	G. E. Bateson · 초의사소통적 놀이 이론 · 놀이는 놀이활동을 통하여 표현되는 의미 외에도 더 높은 차원의 의미를 내포		
	B. Sutton-Smith, J. S. Bruner · 상징놀이적 놀이 이론 · 놀이과정에서 놀잇감이 갖고 있는 원래의 기능이나 의미를 떠나 새로운 기능이나 의미를 부여		
	Jerome Singer · 놀이의 구성주의적 접근에 의한 인지 정의적 측면 제안 · 놀이는 외부 세계와 뇌 활동인 내부 세계의 자극 비율을 최적화하는 방법, 즐거운 감정 경험		

(출처: 신은수 외 4인, 앞에 책, 2002, pp.13-27. 이주희, 앞에 책, 2007, pp.6-12. 참조)

(2) 놀이의 기능

어린이는 놀이를 통해 신체적, 정서적, 사회적, 인지적 측면에서 발달효과를 얻을 수 있다. 꾸준한 놀이활동은 운동 능력을 증진시켜 신체적 건강에 도움이 되며, 특히 어린이는 “놀이 경험을 통해 일상 생활에서 접하는 사고를 예방하고 위험 상황에 적절히 대처하는 능력을 증진” 시킬 수 있다.¹²⁾ 자신의 감정을 정확히 표현하기 힘든 유아의 경우 본인의 감정상태를 놀이를 통하여 쉽게 표현함으로써 안정감을 갖고 부모와의 정서적 유대를 가지며, 놀이를 통해 “감정을 통제하는 법을 배워서 갈등 상황을 잘 극복해 나갈 수 있다.”¹³⁾ 또한 또래 친구들과 함께 어울려 놀이를 즐기는 과정에서 새로운 대인관계를 형성하여 사회성이 발달하고, 놀이를 할 때 개인적인 경험들을 재현하고 반복하는 행동을 통해 인지성이 발달하게 되는데 심리학자 피아제는 놀이를 통해 인지발달의 핵심인 인지의 동화, 조절, 평형의 과정이 발달한다고 하였다. 놀이는 학습과 달리 내적 동기에 의한 활동 그 자체가 목적성을 지님으로써 안전하게 실패를 경험할 수 있게 하고, 놀이를 즐기는 과정에서 자존감을 형성하게 한다. 또한 놀이 중에 접하는 새로운 사물이나 상황을 탐색하고 실험하면서 확산적 사고(divergent thinking) 능력이 증진되고 문제해결력이 발달한다.¹⁴⁾

한편, 국제적인 패러다임인 창조시대 선포와 더불어 창의인재 육성이 강조되고 있는 것은 창의성의 후천적인 발달가능성 때문이며, 이에 따라 어린이의 놀이와 창의성의 연관성에 집중하고 있다. 어린이의 창의성이 중요한 이유는 배움을 통해 인지하고 성장하면서 개인의 독창성이 발달할 수 있기 때문이고, 그 결과 유인원과 차별적인 창의적 산물, 즉 다양한 언어와 가치, 예술적 표현, 과학적 이해, 기술로 나타난다.¹⁵⁾ 즉 지능이 발달하듯이 잠재적인 창의성도 발달한다는 것이다. 재미는 창의력의 원천이고, 놀이는 창의력을 끌어내는 효과적인 방법이다. 사람들은 놀이 안에서 자신이 경험한 세계를 다시 재현하고 재창조하기도 하

12) 이숙재, 『유아를 위한 놀이의 이론과 실제』 (서울: 창지사, 2004), p.51.

13) 이숙재, 앞의 책, p.59.

14) 이숙재, 앞의 책, p.55.

15) “The Creative Personality,” <http://www.psychologytoday.com/articles/199607/the-creative-personality> (검색일: 2014년 3월 6일)

며, 놀이를 통해 행동과 생각을 조합하여 경험해보지 못한 새로운 무언가를 상상하여 만들어 내기도 한다. 자신이 경험했던 세계가 A와 B라는 세계라고 했을 때, 놀이를 많이 즐긴 사람들은 A와 B를 더해 C라는 전혀 새로운 결과물을 만들어낼 수 있다. 즉, “놀이를 통해 창의적인 무언가를 만들어낼 수 있는 경험을 끊임없이 반복하고 훈련하게 되는 것이다.”¹⁶⁾ 많은 발달심리학자와 교육자들은 놀이가 어린이의 창의성 발달에 도움이 된다고 주장해 왔으며, 여러 연구에서 입증된 바 있다.¹⁷⁾ 놀이와 창의성의 관계에 대한 연구들은 공통적으로, 놀이 활동에 자주 참여하는 것은 어린이들이 새로운 사고를 함으로써 창의성 발달을 촉진하는데 도움이 되며, 결국 즐겁게 잘 노는 어린이들이 창의성도 높은 것으로 나타난다고 하였다. 창의성이 계발·발전시킬 수 있는 인간의 선형적인 잠재력이라면 놀이 또한 인간의 중요한 본성으로 볼 수 있다.

어린이에게 주요하게 작용하는 놀이의 기능은 다음과 같이 종합할 수 있다. 어린이들은 놀이를 통해 재미를 느끼고, 호기심을 갖고 새로운 놀이와 규칙을 만들어 내며, 또래들과의 상호작용을 통해 대인관계를 형성하고 새로운 친구를 사귀면서 사회적 적응력이 발달한다. 또한 다양한 놀이과정에서 예기치 못하게 발생하는 실수를 경험하고 반복하면서 각종 상황에 대한 대처능력이 생기며, 창의성의 증진에 도움이 된다.

16) EBS <놀이의 반란>제작팀 황준성·홍주영, 앞에 책, p.190.

17) Pepler(1986)는 놀이와 창의성의 관계를 다음의 두 가지 관점에서 논의하였다. 첫째는 놀이 행동 자체의 특성에 초점을 맞추어 창의성 발달과의 관계를 지적하는 관점으로, 어린이는 놀이를 하면서 다각적인 탐색을 하고, 다양한 기술과 반응을 습득하여 융통적인 사고를 하는 과정의 결과로 창의성이 증진된다는 것이다. 둘째는 놀이를 통해 구체적 사고력이 추상적 사고력으로 전환되기 때문에 놀이가 창의성 발달과 깊은 관계에 있다는 관점이다. 즉 어린이는 놀이도구로 실험을 하고, 새로운 반응을 만들어내며, 상징적인 사고를 반복하면서 창의성이 신장된다(이숙재, 2004: 59-60. 재인용). Bruner(1975)는 놀이는 유아들이 최초로 당면하는 과제이며, 성인이 된 후의 능력을 좌우하는 필수적 요소로서, 훗날 직면하게 될 문제해결능력 과 창의성을 위한 경험을 제공한다고 하였다(임승희, 이채호, 2008: 301. 재인용). Libernam(1965)은 놀이활동에 자주 참여하는 아동일수록 창의성의 요소인 유창성, 독창성, 융통성이 높게 나타난다고 보고하였다. Barnett(1982)은 유아를 대상으로 놀이성과 확산적 사고 능력 간의 관계를 연구하여 놀이성은 확산적 사고 능력 중 유창성 및 독창성과 정적인 상관관계가 있음을 밝혔다(유영의, 김호, 2011: 336. 재인용). Barnett과 Kleiber(1982)도 놀이다운 특성의 요소와 확산적 사고능력 중 유창성과 독창성이 정적인 상관이 있음을 밝혔다(임승희, 이채호, 2008: 303-4. 재인용). 유아의 창의적 행동에 영향을 미치는 놀이와 다중지능 간의 관계를 연구한 임승희·이채호(2008)는 유아의 창의적 행동과 놀이 간에 정적인 상관관계가 있으며, 놀이가 창의성 증진의 중요한 요소임을 보여주었다.

2. 어린이놀이공간의 이해

(1) 어린이놀이공간의 개념

어린이놀이공간은 자유롭게 놀 수 있는 활동의 본질적인 장소이며, 성장발달에 도움이 되는 놀이 행위와 다양한 체험을 할 수 있는 기회를 다른 공공장소보다 안전하고 쾌적하게 제공해 줄 수 있는 장소이다. 또한 놀이와 더불어 공동체와 사회적 정서를 배우는 장소이기도 하다.

이러한 어린이놀이공간은 법규상에서 다양한 용어로 정의하고 있으며, 자세한 내용은 [표 2-2]와 같다. 「도시공원 및 녹지 등에 관한 법률」에 의하여 생활권공원으로 세분되는 “어린이공원”, 「주택건설기준등에 관한 규정」에 의한 주민공동시설로서 “어린이놀이터”, 「어린이놀이시설 안전관리법」에 의하여 놀이기구가 설치된 놀이터를 의미하는 “어린이놀이시설”, 「아동복지법」에 의한 아동복지시설의 종류로 분류된 “어린이놀이터” 등으로 정의되어 있다.

[표 2-2] 법규상 어린이놀이공간 정의

법규	내용
「도시공원 및 녹지 등에 관한 법률」	· 제15조 도시공원의 세분 및 규모에서 생활권공원으로 어린이의 보건 및 정서생활의 향상에 이바지하기 위하여 설치하는 공원으로서는 “어린이공원” 이 분류
「주택건설기준등에 관한 규정」	· 제5장 복리시설 중 제55조의 2 주민공동시설로서 “어린이놀이터” 에 관한 내용을 규정
「어린이놀이시설 안전관리법」	· 제2조 정의에서 “어린이놀이시설” 이라 함은 어린이 놀이기구가 설치된 놀이터로 정의
「아동복지법」	· 제 52조 아동복지시설의 종류에서 아동전용시설로 “어린이놀이터” 를 분류
「영유아보호법」	· 시행령 제9조 어린이집의 설치기준에서 보육정원 50인 이상 어린이집은 “육외놀이터” 설치 규정

「도시공원 및 녹지 등에 관한 법률」에서 정의하고 있는 ‘어린이공원’ 은 그 설치 및 규모¹⁸⁾에 대해 유치거리 250m 이하, 면적 1,500㎡ 이상으로 규정하여

‘생활권공원’으로 분류되어 있으며 일상생활에서는 ‘놀이터’와 자주 혼용되어 불리고 있다. 「주택건설기준등에 관한 규정」에 의한 주민공동시설로 분류되는 ‘어린이놀이터’의 경우도 일반적으로 흔히 ‘놀이터’로 줄여서 사용된다. 「어린이놀이시설 안전관리법」(이하 “안전관리법”이라 한다)에서 의미하는 ‘어린이놀이시설’은 어린이 놀이기구가 이동되지 않도록 고정하여 설치된 ‘놀이터’를 말하며, 구체적으로는 1) 주택단지나 도시공원, 학교 등 안전행정부(주관 부서인 안전관리법 시행령¹⁹⁾에 의해 정해진 시설에, 2) 지식경제부(주관 부서인 「품질경영 및 공산품 안전관리법」에 의해 안전인증을 받은 ‘어린이 놀이기구’를, 3) 안전관리법 제2조에 의해 설치하고 설치검사를 받은 ‘놀이시설’을 의미한다.²⁰⁾ 특히 ‘어린이놀이기구가 설치된 놀이터’라고 규정하여 다른 법령에서 정의하고 있는 대부분의 놀이터를 아우르는 개념으로 해석된다. 하지만 안전관리법에서 놀이터로 정의하고 있는 “어린이놀이시설”은 일반적으로 그네, 미끄럼틀, 시소 등과 같은 놀이시설물(施設物)을 일컫는 용도로 사용되기도 하여 그 의미에 혼선을 가져올 가능성이 있다. 또한 [표 2-3]과 같이 어린이놀이공간을 설치하는 장소에 따라 근거가 되는 법령과 그에 따른 설치기준이 다양하고 관련부처 및 관리기관도 분산되어 있어 어린이놀이공간을 통일된 개념으로 이해하기에 더욱 힘든 실정이다.

이와 같이 현행법규에서는 생활권공원, 주민공동시설, 놀이기구가 설치된 놀이터, 아동전용시설 등을 의미하는 ‘어린이공원’, ‘어린이놀이터’, ‘어린이놀이시설’, ‘옥외놀이터’ 등 다양한 용어로 정의되어 있으므로, 본 연구에서는 ‘어린이놀이공간’으로 통일하고자 한다. 이는 미끄럼틀, 그네, 시소 등과 같은 놀이시설물과 그 외에 어린이들이 활동할 수 있는 놀이공간을 포함하는 의미이다.

18) 「도시공원 및 녹지 등에 관한 법률」 시행규칙 [별표 3]

19) 별표2: 어린이놀이시설

20) 박미옥 외, “어린이 활동공간 및 놀이시설 제도 합리화 방안,” 『한국조경학회지』 40(4), 2012, p.38.

[표 2-3] 어린이놀이공간 설치 법적근거

어린이놀이공간 설치장소	근거법령	주요내용	관련 부처	관리기관
아파트 (공동주택)	주택법, 주택건설기준 등에 관한 규정	·설치근거 -주민공동시설로 어린이놀 이터 명시 -일정 세대수에 따른 주민 공동시설 총량제 규정 -필수 설치시설에 어린이놀 이터 명시	국토 교통부	아파트관리사무소
어린이공원 (동네놀이터)	도시공원 및 녹지등에 관한 법률	·설치근거 -도시공원 중 생활권공원으 로 어린이공원 분류 ·설치시설물 명시	국토 교통부	지자체 (공원녹지과 등)
초등학교	고등학교 이하 각급학교 설립· 운영 규정	·설치근거 명시	교육부	시설주체
유치원	유아교육법	·설치근거 명시	교육부	시설주체 및 시설소유주
어린이집	영유아보육법	·설치근거 명시 ·놀이시설 종류와 면적 명시	보건 복지부	시설주체 및 시설소유주
아동복지시설	아동복지법	·설치근거 명시 -아동전용시설로 설치 권장	보건 복지부	시설소유주
백화점, 병원, 음식점, 기차역, 고속도로휴게소 등	없음	없음	없음	각 기관

(출처: 윤선화, 정윤경, 『실외놀이터와 어린이안전』, 한국생활안전연합, 2011, p.52, 본인수정)

(2) 어린이놀이공간의 유형 및 조성흐름

1) 어린이놀이터의 유형분류

Frost(1986)는 어린이놀이터를 구성특성에 따라 전통 놀이터(traditional playground), 현대식 놀이터(contemporary playground), 모험 놀이터(adventure playground), 창의적 놀이터(creative playground)의 4가지 유형으로 분류하였다.²¹⁾

전통 놀이터는 철제로 된 시소, 미끄럼틀, 그네, 정글짐과 같은 전형적인 고정형 놀이시설물이 평평하고 마른 땅에 질서 정연하게 설치되어 있는 놀이터이다.

21) Frost, Children's Playgrounds: Research and Practice. In Fein, G., Rivkin, M.(Eds.), *The Young Child at Play* (Washington DC: NAEYC, 1986), 이숙재, 앞예 책, pp.236-7에서 재인용.

우리나라의 경우, 1980년대 놀이터가 처음 생겨나기 시작한 때부터 1990년대까지 대부분 전통놀이터의 형태로 조성, 공급되었고, 현대로 오면서 놀이시설이나 바닥 포장의 재질이 변형되긴 하였으나 그 구성형태는 아직까지 주변에서 쉽게 찾아볼 수 있다. 이런 놀이터의 시설은 신체의 반복적인 운동을 위해 제작되거나 놀이의 방법이 한가지로 지정되어 있는 경우가 많다. 즉 획일적인 놀이 요소와 기능으로 도전적인 놀이는 제공하기 힘들다.

현대식 놀이터는 전문 건축가나 예술가가 나무, 값비싼 돌, 콘크리트나 기타 건축 재료를 사용해서 미적으로 조성해 놓은 놀이터를 말한다. 이 놀이터는 주로 도시공원에 다른 건축물과 조화를 이루도록 현대식으로 구성해 놓은 경우가 많은데, 어른들의 눈을 즐겁게 해 줄지는 모르지만, 어린이의 놀이 요구가 반영되지 않는 놀이터이므로 어린이 놀이터로 부적절한 요소가 많이 내포되어 있다.²²⁾ 우리나라에서 나타나고 있는 현대식 놀이터의 특징은 Frost(1986)가 정의한 현대식 놀이터 개념과 일부 다른 측면이 있다. Frost가 정의한 개념, 즉 놀이의 기능보다 조형적 미의 측면이 강한 놀이터도 있으나, 우리나라 대부분의 현대식 놀이터는 전통 놀이터의 시설이나 재질이 다양화되고 공간 구성이 놀이기능 뿐 아니라 휴게 및 운동기능을 포함하는 모습으로 변형된 곳이 많다.

모험 놀이터는 완성된 놀이터가 아니라 어린이들이 창조하여 완성을 시키는 놀이터로, 1943년 Sørensen에 의해 덴마크의 엠드럽(Emdrup)에 최초로 설립되었다. 이 놀이터의 놀이 재료는 구렁쇠, 판자조각, 옷조각, 금속조각, 돌, 자갈, 낡은 물통과 바퀴, 못 쓰는 나무의자, 깨진 벽돌 등과 같은 폐물들로 구성되어, 전통적인 놀이 시설이나 특별한 시설이 크게 요구되지 않는다. 그러나 모험놀이에 필요한 연장은 모두 양질의 것이어야 하고 필요한 재료가 항상 공급되어야 한다. 모험 놀이터에서는 아이들이 폐품을 이용하여 원두막이나 성과 같은 구조물을 만들기 때문에 널빤지 조각과 통나무, 빈 상자 같은 폐품이 요구된다. 그러므로 처음 만들 때는 전통적인 놀이터 보다 비용이 적게 들지만 놀이 구조물을 만들기 위해 필요한 재료를 계속 구입해야 되기 때문에 연간 운영비가 더 든다. 이것이 모험

22) 이숙재, 앞의 책, pp.236-7.

놀이터가 계속 확대되지 못하는 이유가 된다.²³⁾ 1983년 대한주택공사에서는 안전성, 견고성을 위한 철재 위주로 된 고정형 놀이시설에서 새로운 놀이시설재의 이용과 개발을 촉구하기 위해 『대체자재를 이용한 놀이터 계획』이라는 제목으로 Paul Hogan의 저서를 번역, 출간한 바 있다. 우리나라는 1980년대부터 개인의 독창성을 발휘하기 위한 모험놀이터에 관심을 가졌으나 조성하기 위한 사회적 여건이 부족하여 활성화되지는 못하였다.

창의적 놀이터는 형식적인 전통 놀이터와 비형식적인 모험 놀이터가 절충된 반형식적인 놀이 환경을 제공하며,²⁴⁾ 창의력 발달을 위해 다양한 시설이 도입된다. 단일한 포장재 외에 모래밭, 잔디밭 등으로 다양한 지면을 형성하고, 여러 가지 고정형 놀이시설 뿐만 아니라 놀이를 위한 각종 소도구, 즉 타이어, 목재, 전선 감개(cable spool), 밧줄, PVC 파이프, 물, 소꿉놀이 도구 등과 같이 이동이 가능한 놀이기구가 함께 제공된다. 이러한 놀이시설물은 어린이의 의도에 따라 놀이의 방법이 무한하고, 다양하게 창조할 수 있어 어린이가 변화를 느끼고 흥미를 계속 유지하는데 도움이 된다. 또한 미술 창작활동, 가드닝(gardening) 및 동물사육을 위한 공간이 조성되기도 한다.

2) 유형에 따른 어린이놀이공간 조성흐름

우리나라는 1980년대부터 실외 어린이놀이공간이 조성되기 시작하였으며, Frost(1986)가 분류한 어린이놀이터의 유형을 기본으로 하여 놀이시설 및 이용방식의 변화에 따라 조성초기부터 현재까지의 어린이놀이공간의 조성흐름을 서울시의 주거환경 변천 및 놀이터 조성 추세를 중심으로 살펴보면 다음과 같다.

1980년대는 서울시의 도시구조에 큰 변화가 생긴 시기이다. 1970년대 강북 개발억제정책 및 영동지역 개발, 강남과 강북을 이어주는 강변도로 및 각종대교 건설 등으로 강북에 집중되어 있던 인구가 강남으로 분산되면서 다핵구조의 지역개발이 이루어졌다. 또한 서울 전역에 택지개발 및 주택재개발 사업이 활발히 이루

23) 이기숙, 『한국 유아교육기관의 시설 설비 기준에 관한 연구Ⅱ: 시설 설비 모형의 적용 및 실외환경』, (서울: 문교부, 1985), p.98-9.

24) 이숙재, 앞의 책, p.237.

어진 시기로 이에 따라 도로, 주차장, 공원 등 도시기반시설이 정비되었으며, 외부 어린이놀이공간 또한 이 시기에 조성되기 시작하였다. 우리나라는 1980년 서울 영등포에서 개인독지가의 지원으로 모험공원이 설치되었고 같은 해, 종로구의 효제초등학교 내에 교통안전 고취교육을 위한 교통공원이 신설되었다.²⁵⁾ 주택단지 변천 측면에서 1980년대는 대규모 단지가 양적위주로 건설되던 시기로 어린이놀이공간은 전통적 형태로 그네, 미끄럼틀, 시소, 철봉, 회전무대 등과 같은 고정형 시설물 위주로 조성되었다. 시설물 재료의 경우 내구성 및 내화성이 높아 경제성이 좋은 철제 위주였고, 바닥면은 블록재료 및 모래로 조성되었다.

1990년대는 1962년 주택공사에서 건설한 마포아파트를 시작으로 7, 80년대에 이어 우후죽순처럼 생겨난 대규모 주거단지 건설이 포화상태가 된 시기이다. 특히 90년대 후반, 경기침체에 의한 아파트 미분양사태로 분양 촉진을 위한 소비자 중심의 주택시장이 형성되어 거주자들의 요구를 수용하며 옥외시설의 상품화 개념이 대두되었다.²⁶⁾ 어린이놀이공간에서는 전통적 시설물과 오름대, 터널 등이 조합된 형태의 복합시설물이 나타나기 시작하였고, 철제 대신 녹이 슬지 않는 플라스틱과 스테인레스스틸, 목재가 놀이시설물의 소재로 쓰이기 시작하였다.

2000년대에 접어들면서 사람들은 삶의 질에 대한 욕구가 높아지고, 웰빙, 친환경, 유비쿼터스 등이 주거환경의 키워드로 자리잡게 되었다. 쾌적한 놀이환경에 대한 욕구와 놀이시설의 안전성에 대한 관심 또한 높아지면서 새로운 형태의 어린이놀이공간이 등장하게 되는 시기이다. 기존 개별놀이시설의 도입은 점차 하향세를 보이고, 개별놀이시설을 단순하게 결합한 형태의 복합놀이시설부터 아이들의 흥미를 끌만한 다양한 주제를 부여한 테마조합놀이시설이 나타나기 시작하였다. 재료의 경우, 기존에 사용되던 플라스틱, 목재, 스테인리스 스틸 외에도 복잡하고 다양한 놀이시설의 형태제조에 적합하도록 조형성, 가공성, 경제성, 내구성, 경량성이 우수한 신소재 합성수지를 이용한 시설물이 많이 나타났으며, 바닥재는 다양한 색감과 유지관리에 용이한 고무칩 또는 고무블럭 설치가 많아졌다. 이 시

25) 박세연, “대규모 공동주거단지 내 어린이 놀이시설물의 변천 및 선진사례 비교 고찰: 1970년~2010년, 서울 및 수도권 신도시를 중심으로,” 『한국디자인포럼』, 30, 2011, p.116.

26) 박세연, 앞에 글, p.118.

기에는 놀이환경에 대한 관심이 높아지면서 놀이터 환경 개선 사업이 진행되기 시작하였다. 2006년부터 2009년까지 한국토지공사²⁷⁾가 도시환경 개선의 일환으로 노후화된 어린이공원을 친환경적 놀이터 및 주민쉼터로 조성하기 위해 전국의 12개 어린이공원을 재정비하였다. 또한 2005년부터 2011년까지 서울문화재단에서 ‘문화가 있는 놀이터’ 사업²⁸⁾을 진행하였다. 이 사업은 도시의 어린이들이 문화적으로 가장 쉽게 이용할 수 있는 공간을 놀이터로 인식하여 예술과 놀이를 접목시킨 새로운 놀이터 모델을 개발하고 실제로 조성하여 상상력과 창의력을 증진시킬 수 있는 놀이·문화공간 제공을 목적으로 하고 있다. 놀이터 모델개발 중심의 주민참여형 놀이터이긴 하지만 공모과정에 누구나 참여 가능한 형태임을 제외하면 기존의 일반적인 기획자 중심의 어린이놀이공간 조성방식과 큰 차이는 없다고 볼 수 있다.

2000년대 말은 어린이놀이터의 형태뿐 아니라, 놀이터 조성 및 운영관리 방식에 있어 이전 시기와는 다른 새로운 시도와 실험이 이루어지는 시기이다. 2007년 말 조성된 ‘씨알어린이공원’²⁹⁾이 그 시초라고 할 수 있으며, 주관사가 최초로 본격적인 설계에 들어가기 전 실제 이용자인 인근 초등학교 학생 및 주민들을 대상으로 워크숍, 면접, 설문지법 등을 통해 의견을 수렴하고 놀이터의 주요 컨셉 및 디자인 구상을 공유, 피드백 과정을 거치면서 조성된 “프로슈머형 놀이터”³⁰⁾이다. 이러한 전개과정의 영향을 받은 것으로 볼 수 있는 사업이 서울시의 상상어린이공원 조성사업³¹⁾이다. 친환경에 대한 관심이 높아지면서 2000년대 말

27) 현재 한국토지주택공사.

28) 2005년부터 6년간 23개의 ‘문화가 있는 놀이터’ 모델을 개발, 서울지역 46개소에 시공하였다. 2010년까지는 아동용 놀이터 디자인만 대상으로 진행되었으나 2011년에는 어른들을 위한 휴게 및 운동공간이 될 수 있는, 어른들도 즐길 수 있는 놀이터 디자인 공모전을 새롭게 추진하였다. 놀이터는 아이들만이 즐길 수 있는 공간이라는 고정관념에서 벗어나 어른을 위한 실비용 놀이터 디자인을 개발함으로써, 새로운 시각에서의 놀이터 공간을 재조명 해보고자 하였다. (서울시 홈페이지, 보도자료, 2011년 6월 22일)

29) 도시연대라는 시민단체와 전문가 그룹인 커뮤니티디자인센터가 한국토지공사의 지원을 받아 2006년부터 진행했던 어린이공원 리모델링 사업이다.

30) 이용자가 대상지를 설계·시공 한다는 점은 이미 미래학자 앨빈 토플러가 1980년대 발표한 『제3물결』에서 기술하고 있는 ‘프로슈머(Prosumer)’와 맥락이 맞닿아 있다. 즉 생산자(Producer)와 소비자(Consumer)의 경계가 모호해지는 ‘생산 소비자’, 혹은 ‘참여형 소비자’로서 이용자인 주민들이 대상지 조성에 참여한다는 말이다. 나창호, “[달라지는 놀이터, 우리가 주목할 것들]놀이터의 새로운 시도와 실험,” 『조경생태시공』(2008년 11월)

부터 놀이의 새로운 유형으로 주목받고 있는 또 하나의 어린이놀이공간은 숲유치원에서 진행되는 숲놀이터이다. 숲이 유아들에게 주는 교육적 효과 때문에 숲 체험교육과 숲 속 체험 프로그램을 도입하는 유아교육 기관들이 늘어가고 있으며 인천대학교에서는 국내 최초로 독일의 숲 유치원과 같은 프로그램으로 숲유치원을 열었다.³²⁾ 또한 부모가 주축이 된 민간모임이 공공의 지원을 받아 자발적으로 운영하는 형태로, 물리적인 경계가 없이 도시 내 오픈스페이스에서 프로그램 위주로 운영되는 유형의 어린이놀이공간이 생겨나고 있다. 대표적인 사례로 서울에서 운영되고 있는 ‘와글와글놀이터’를 들 수 있으며, 2013년에 중계동근린공원에서 1개소, 마음밥어머니회에서 초등학교와 연계하여 운영한 마음밥놀이터 3개소, 참새마을놀이터 1개소 등 총 5개소에서 열렸다.





[표 2-4] 어린이놀이공간 유형 분류

분류	특징	우리나라에서 변형되어 사용되는 의미
전통 놀이터	철제로 된 시소, 미끄럼틀, 그네, 정글짐과 같은 고정형의 전형적인 놀이 시설이 평평하고 마른 땅에 질서 정연하게 설치.	▶ 철제로 된 시소, 미끄럼틀, 그네, 정글짐과 같은 고정형의 단순놀이시설을 마른 땅, 블록재나 모래포장 위에 설치.
현대식 놀이터	전문 건축가나 예술가가 나무, 값비싼 돌, 콘크리트나 기타 건축자료를 사용해서 미적으로 조성해 놓은 놀이터.	▶ 전통적 단위 시설물이 조합된 형태의 복합놀이시설이 등장, 시설재료가 스테인리스, 플라스틱 등으로 다양화, 바닥재 다양화.
모험 놀이터	완성된 놀이터가 아니라 어린이들이 창조하여 완성을 시키는 놀이터, 판자조각, 옷조각, 금속조각, 돌, 자갈, 낡은 물통, 바퀴, 깨진 벽돌 등 폐물을 놀이자료로 구성.	▶ 1980년대 초에 도입시도는 있었으나, 우리나라에서 조성이 활성화되지 않음.
창의적 놀이터	여러 가지 고정 시설물과 타이어, 목재, 전선감개, PVC파이프 등과 같은 이동기구와 다양한 놀이를 위한 소도구를 제공, 미술활동, 식물 재배 및 동물 사육을 위한 공간 배치.	▶ 스토리와 테마를 부여하거나 정형화되지 않은 놀이시설 또는 물, 나무, 돌 등 자연소재를 도입, 놀이환경에서 쉽게 구할 수 있는 소재로 자유롭게 놀이를 만들어 가는 형태.

31) 2008년 3월부터 2011년 5월까지 서울시 어린이공원 중 노후 된 어린이공원을 대상으로 하여, 어린이와 지역주민들이 직접 참여하여 어린이들에게는 꿈과 상상력을 키워주는 테마놀이공간으로, 주민들에게는 쾌적한 쉼터 및 커뮤니티공간으로 재조성한 사업이다. 서울의 공원 홈페이지, http://parks.seoul.go.kr/park/common/park_info/park_sangsang1.jsp.

32) 김연숙, 자연친화적 숲체험 활동의 교육적 의미, 인천대학교 교육대학원 석사학위논문, 2012, p.8-9.

[표 2-5] 우리나라 어린이놀이공간 조성흐름

구분	1980년대	1990년대	2000년대 초·중반	2000년대 말 이후
특징	·서울 전역에 택지개발 및 주택재개발 사업 진행, 도로, 주차장, 공원 등 도시기반시설 정비로 어린이공원 또한 이 시기에 조성되기 시작.	·소비자 중심의 주택 시장 형성으로 옥외 시설의 상품화 개념이 대두.	·쾌적한 놀이환경에 대한 욕구와 놀이시설의 안전성에 대한 관심 또한 높아지면서 새로운 형태의 어린이놀이터가 등장.	·놀이터 조성 및 운영관리 방식에 있어 이전 시기와는 다른 새로운 시도와 실험이 이루어지는 시기.
	·주요시설:그네, 미끄럼틀, 시소, 철봉, 회전무대 등과 같은 고정형 시설물 위주 ·시설재: 철재 위주 ·바닥재: 블록재, 모래	·주요시설:전통적 시설물, 으뜸대, 터널 등이 조합된 형태시설물 ·시설재: 플라스틱, 스테인레스스틸, 목재 등 ·바닥재: 블록재, 모래	·주요시설:다양한 주제를 부여한 테마형 조합놀이시설 위주 ·시설재: 신소재 합성수지 ·바닥재: 고무칩 또는 고무블럭	·어린이, 지역주민들이 참여하는 프로슈머형 놀이터: 대표사업으로 서울시 상상어린이공원 사업 ·민간주도 프로그램 놀이터 ·숲유치원 숲놀이터
사례	 칠산주공8단지	 중암어린이공원	 길음뉴타운7단지	 각심상상어린이공원
전통				
현대				
모험				
창의 ³³⁾				

우리나라의 어린이놀이공간은 현대로 오면서 아이들의 생각을 반영하고 모험심과 창의력을 길러주기 위한 조성방향으로 시도하고 있으나, 그 형태나 기능면에서 여전히 비슷비슷한 놀이시설물 위주로 조성되는 곳이 많다.

(3) 어린이놀이공간의 중요성

어린이에게 놀이는 일과 대립되는 것으로 정의되는 성인의 시각으로 보는 것보다 어린이의 전체 일과를 포괄하는 보다 폭넓은 개념으로 이해할 수 있다. 즉 유치원 및 학교에서 정해진 수업일과를 제외한 나머지 시간은 모두 어린이의 놀이시간에 포함될 수 있으므로 놀이는 어린이의 생활자체로 이해할 수 있다. 놀이

33) 유형별 어린이놀이공간이 도입된 시기의 표기는 우리나라에서 변형되어 사용되는 유형별 의미로 적용하였다. 본 연구 [표 2-4] 어린이놀이공간 유형 분류 참조. p.24.

의 기능에서 살펴보았듯이 놀이는 어린이의 건강 증진에 도움이 되고, 어린이가 주변 세계를 탐험할 수 있도록 하며, 신체적, 정서적 성장에 필수적인 것으로 사회적, 행동적 기술을 향상시키는데 중요한 역할을 한다. 따라서 어린이놀이공간은 어린이의 성장과정에서 중요한 위상을 차지하는 ‘놀이’ 그 자체를 주목적으로 조성하는 공간으로, 어린이의 삶의 질을 높여주는 중요한 장소이다.

어린이놀이공간은 어린이의 신체적 활동 및 심리적 휴식이 필요하다고 판단되는 곳에 법적인 설치근거 및 관리주체의 의지에 따라 실내와 실외의 다양한 장소에 조성할 수 있다. 특히 실외에 조성되는 어린이놀이공간은 실내와 달리 도입 시설과 설치면적, 어린이의 활동거리에 있어 다양성을 확보할 수 있고, 놀이공간의 경계가 외부공간으로 반개방성을 지니기 때문에 활동반경이 실제 정해놓은 놀이공간보다 확장되기도 한다. 또한 어린이놀이공간이 조성되는 입지적 특성에 따라 자연환경과 연계되기도 하여 실내 놀이터에 비해 물리적으로 양질의 공간을 조성할 수 있는 이점이 있다. 또한 “복잡한 도시환경에서 지내고 있는 유아들에게 실외놀이는 심리적 압박감을 덜어줄 수 있으며, 환경의 탐색, 발견, 학습의 기회를 충분히 갖도록 해주기 때문에 좁은 면적이라도 반드시 실외놀이공간을 갖는 것이 바람직하다.”³⁴⁾

실외 어린이놀이공간의 물리적인 시설 및 공간과 함께 놀이활동 프로그램 또한 중요하다. Baker(1966)는 모든 아동은 위험 부담 없이 뛰어 다닐 수 있는 자유와 놀이시설을 마음대로 사용할 수 있는 자유를 필요로 하므로 좋은 유아교육기관에서는 실외 놀이터에서 아동이 충분히 놀 수 있는 프로그램을 계획해야 한다고 하였다. 한편, 이숙재(1998)는 실외 놀이터의 환경 조건이 좋지 않은 곳에서는 어린이들의 놀이 기구나 시설물을 활용한 놀이보다 신체를 많이 움직이며 노는 거친 신체 놀이³⁵⁾를 많이 하는 것으로 해석할 수 있다고 하였다. 즉 물리적인 놀

34) 이기숙, 앞의 책, p.84.

35) 거친 신체 놀이(rough-and-tumble play)는 어린이가 몸을 거칠게 움직이면서 친구들과 함께 노는 놀이를 의미한다. 어린이의 거친 신체 놀이를 최초로 연구한 Blurton-Jones(1967)에 의하면 거친 신체 놀이는 7가지 행동, 즉 웃음, 뛰기, 점프하기, 살짝 때리기, 레슬링, 쫓기, 도망가기 등으로 나타난다. Smith와 Boulton(1990)도 거친 신체 놀이가 싸우는 척하기, 잡기, 덩구르기, 발로 차기, 주먹으로 치기 등의 접촉 행동과 쫓기, 도망가기 등의 비접촉 행동으로 표현된다고 주장하였다. 이숙재, “어린이의 거친 신체 놀이와 사회

이시설의 조건이 상대적으로 부족한 놀이공간에서는 어린이들의 거친 신체 놀이가 더 활발히 이루어지며, 한편으로 어린이놀이공간에서 놀이시설의 부재는 아이들의 능동적인 몸짓 놀이를 촉발하는 것으로 이해할 수 있다. 따라서 놀이라는 행위는 놀이시설에만 집중되어 발생하는 것이 아니므로 어린이들이 놀이를 할 수 있는 양질의 물리적인 환경 제공과 함께 비물리적인 놀이 프로그램도 중요하다.

현대 사회에서 어린이놀이공간은 주이용자인 어린이들의 놀이활동을 장려하고 충분히 놀 수 있는 공간을 법적으로 보장하는 장소로서 어린이의 성장과정에 필수적인 장치라고 할 수 있다. 또한 좁은 실내에서는 하기 힘든 활동적인 놀이를 외부로 확장하여 어린이들이 새로운 환경을 탐색하고 경험하며, 새로운 놀이를 모색할 수 있는 폭넓은 기회가 열려 있는 장소이기도 하다. 즉 외부 어린이놀이공간은 가정환경 및 학교환경과 같은 미시적 환경과 더불어 어린이의 신체적·정서적 발달을 자극할 뿐만 아니라, 보다 다양한 놀이문화를 체험할 수 있는 거시적 환경으로 볼 수 있다. 따라서 어린이놀이공간은 불특정 다수의 놀이활동을 위해 만들어진 장소로서 어린이의 놀이문화가 형성되는 문화환경적 요소이며, 성장과정에서 경험하는 놀이의 질이 어린이의 신체적·정서적·사회적 발달 측면에서 많은 영향을 미칠 수 있으므로 어린이놀이공간의 질적 다양성은 중요하다.

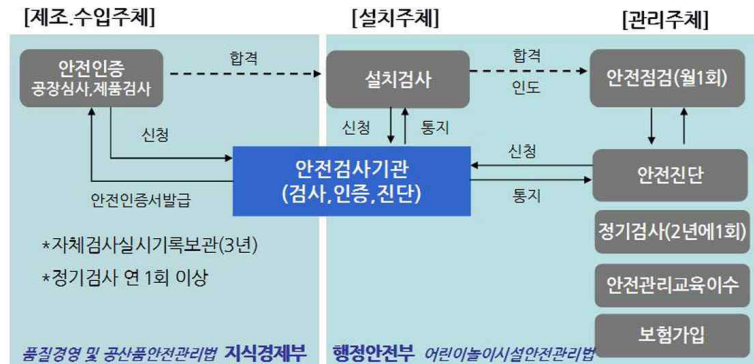
3. 어린이놀이공간과 안전문제

놀이는 어린이가 능력을 신장하는데 필수적인 활동이며, 어린이놀이공간은 어린이가 마음껏 놀 수 있는 권리로서 중요한 역할을 하는 장소이다. 이러한 어린이놀이공간은 놀이의 가치적 측면에서 어린이들이 스스로 재미를 느끼고 다양한 경험을 할 수 있어야 하지만, 동시에 공공의 장소로서 어린이의 안전 또한 항상 중요한 가치로 고려되어야 한다. 하지만 재미를 추구하는 가운데 발생할 수 있는 위험과 어린이의 안전에 대한 우려가 충돌하기도 하며, 위험과 안전에 대한 상대

적 능력 연구,” 『아동학회지』, 19(1), 1998, p.131.

적인 가치관의 차이나 제도 운영상의 문제에 따라 놀이의 재미나 모험적인 활동의 범위가 축소되거나 확대되기도 한다.

우리나라 어린이놀이공간의 안전관련 법규 및 제도를 살펴보면 다음과 같다. 어린이 놀이시설의 안전관리의 시초는 현 지식경제부인 산업자원부에서 2004년 12월 어린이 놀이기구에 대한 안전검사를 시행하여 제품단계에서 안정성을 확보하도록 하였다. 2007년 3월부터 제품검사 외에 공장심사를 추가시키고 안전인증제도로 개정하였다. 이후 기존의 「품질경영 및 공산품안전관리법」(이하 “품공법”이라 한다)으로 시행되고 있던 안전인증제도에 설치검사 및 정기검사를 추가하여 2007년 1월 26일 「어린이놀이시설 안전관리법」을 제정하였으며, 제정된 이래 정부조직 개편에 따른 부처명 변경, 지식경제부에서 행정안전부로의 소관부서 이관에 따른 법개정이 이루어졌다.



[그림 2-1] 안전검사 절차

(출처: 어린이 놀이시설 안전관리 심포지엄, (사)한국조경사회, 2010, p.92)

안전관리법에 의한 안전검사 절차는 [그림 2-1]과 같다. 어린이놀이시설 설치 단계에서 안전관리법 제11조³⁶⁾에 의하여 어린이놀이공간에 설치할 놀이시설은 품공법에 의한 안전인증을 받은 시설이어야 하고, 설치 전에 시설기준 및 기술기준에 적합하게 설치를 하여야 하며, 설치 후 안전관리법 제 12조 1항³⁷⁾에 의한 설

36) 제11조(어린이놀이시설의 설치) 어린이놀이시설을 설치하는 자(이하 “설치자”라 한다)는 「품질경영 및 공산품안전관리법」 제14조에 따라 안전인증을 받은 어린이놀이기구를 안전행정부장관이 정하여 고시하는 시설기준 및 기술기준에 적합하게 설치하여야 한다.

37) 제12조(어린이놀이시설의 설치검사 등) ①설치자는 제11조의 규정에 따라 설치한 어린이놀이시설을 관리

치검사를 받아야 한다. 기술표준원에서 고시하여 안전인증단계에서 안전검사 기준으로 사용되는 안전인증대상공산품의 「안전인증기준 부속서 12」와 설치검사, 정기시설검사, 안전진단 시 사용되는 「어린이놀이시설의 시설기준 및 기술기준」의 세부항목 및 내용을 살펴보면, 안전요건에 관한 내용이 비슷하게 기술되어 있음을 알 수 있다.³⁸⁾ 즉, 어린이놀이기구의 제작 및 수입 등 제품단계에서 품공법에 의해 공장심사 및 제품검사로 인증을 받았던 항목에 대하여 설치검사 시 유사한 항목으로 다시 검사를 받아야하는 중복절차로 인하여 안전검사가 비용 및 시간측면에서 비효율적으로 운영되고 있음을 알 수 있다.

이러한 안전검사 시행에 따른 영향을 살펴보면 다음과 같다. 우선, 안전검사 제도의 긍정적인 영향으로, 손석정(2009)은 어린이 놀이시설의 관리주체가 명확하지 않고 안전관리 기준과 안전관리 체계가 미흡하다고 분석되어졌던 기존의 어린이 놀이시설 안전관리에 대한 문제점들이 다른 법률에 우선 적용토록 하는 기본법적 지위를 갖고 있는 안전관리법의 제정과 시행으로 인하여 어느 정도 해소된 것으로 판단하였다. 윤선화(2012)는 어린이 놀이시설을 설치하는 장소별, 시설별로 어린이 놀이시설물의 설치 및 유지, 운용에 관한 안전관리기준이 미흡할 뿐만 아니라 관련 법령 및 관리주체의 다원화로 인해 체계적인 안전관리시스템이 미비한 상황에서 안전관리법이 어린이놀이시설의 제작부터 설치 및 유지, 운용에 관한 일정수준의 일관된 안전관리기준을 제시했다는 점에서 그 의미를 갖는다고 하였다.

하지만 2013년 12월 기준, 전국적으로 15,205개소가 지자체의 어린이놀이시설 교체비용 및 설치검사에 대한 예산부담으로 검사를 시행하지 못하고 있다.³⁹⁾ 또한 어린이놀이시설의 설치검사 의무기한인 2015년 1월 27일까지 검사를 하지 않거나 검사 후 불합격된 시설의 경우 재정비하지 않으면, 모두 폐쇄조치하여야 한

주체에게 인도하기 전에 대통령령이 정하는 방법 및 절차에 따라 안전검사기관으로부터 설치검사를 받아야 한다.

38) 「안전인증기준 부속서 12」와 「어린이놀이시설의 시설기준 및 기술기준」의 세부항목 중, 그네, 미끄럼틀, 공중 놀이기구, 회전 놀이기구, 흔들 놀이기구, 스페이스 넷, 폐쇄형 놀이기구의 안전요건에 대한 검사가 중복되어 있다.

39) 2013년 12월 기준, 시·도별 어린이놀이시설 안전검사 현황을 보면, 전국적으로 불합격 2,171개소, 부분합격 2,040개소, 미검사 15,205개소, 서울시의 경우 불합격 255개소, 부분합격 334개소, 미검사 1,880개소이다. 최진욱, “어린이놀이시설이 ‘폐쇄’ 현실화 되나,” 한국조경신문, 2014년 01월 08일, 참조.

다. 한편 서울시는 2013년 11월에 아파트, 공원, 어린이집 등에 있는 서울시내 7,604곳의 어린이놀이시설을 대상으로 실태점검을 실시하는 내용 등을 담은 어린이놀이시설 안전관리대책을 마련하여 어린이놀이공간에서 발생하는 사고예방 및 안전기준에 미달하는 시설 해소에 주력을 하고 있다.⁴⁰⁾ 하지만 여전히 설치검사에서 불합격되었거나 검사를 받지 않은 어린이놀이공간이 많으며, 이 곳 역시 2015년 1월 27일까지 설치검사가 완료되지 않으면 폐쇄될 전망이다.

이상석(2009)은 안전관리법이 어린이놀이기구의 제품의 안전에 초점을 두고 있어 외부공간에 설치되는 소량다품종의 어린이놀이시설의 안전관리를 위해 불합리한 규정을 포함하고 있다고 하였다. 또한 어린이놀이시설은 안전성과 동시에 창의성과 모험성도 얻을 수 있도록 해야 하며, 법률에 규정된 제한적인 어린이놀이시설 뿐만 아니라 다양한 놀이시설을 포함하고 어린이 놀이행태를 고려하여 어린이놀이공간 및 외부공간으로 그 대상이 확대되도록 포괄적인 안전기준으로 발전시켜야 한다고 하였다. 노영일(2010)과 윤강호(2011)는 안전관리만을 우선한 강력한 규제가 심화되면 제조자는 어린이놀이시설 제품개발 및 생산단계 특성을 고려하지 않은 강제 규정에 맞추기 위해, 안전인증 및 검사가 용이한 특징 없는 놀이시설물이 설치되는 등 어린이 놀이시설의 획일화로 디자인 개발이 저하되어 모험성과 창의성이 낮아질 우려가 있다고 하였다. 또한 어린이들은 지정된 놀이터에서만 놀이를 하는 것이 아니며 어린이가 활동하는 모든 곳이 놀이공간이 될 수 있으므로 시설물의 위험 요소만 강조를 해서는 안 된다고 주장하였다. 박미옥, 구본학(2012)은 놀이시설 설치 및 안전진단 과정에서 어린이놀이시설에 설치되는 어린이놀이기구의 경우, 제작, 수입 등의 제품 단계에서 품공법에 의해 이미 품질인증을 받았음에도 설치검사 시 유사한 항목으로 다시 검사를 받는 등 관리 항목이 중복되어 비효율적이고 운영에 불편을 끼치고 있다고 하였다. 고제혁(2012)은 관리주체들의 경제적 부담이 과도하여 2012년부터는 상당수의 놀이시설이 폐쇄당할 상황에 놓여 있어, 결국 안전한 놀이시설 구축으로 어린이들의 안전을 보호하여 궁극적으로 달성하려는 어린이의 행복추구라는 근본적인 정책목표와 현실사이에

40) “어린이놀이터 안전사고 예방대책 수립”, i안전신문, 2013년 11월 25일.

서 괴리감이 발생하게 되었다고 하였다.

이상의 내용들을 종합적으로 보면, 놀이시설에 집중된 안전검사 절차 및 비용 부담과 안전사고 발생 시 나타날 수 있는 소송 우려로 조성주체는 안전관리가 용이한 시설을 중심으로 조성하거나 놀이공간의 조성 자체를 기피할 우려가 있다. 즉 현행 안전검사 제도의 운영 문제는 결국 어린이의 놀이에서 가장 기본적으로 중시되어야 하는 어린이의 안전이 비용과 관련된 의무적인 법적 절차로 인식되어 자칫 놀이의 가치로서 고려되어야 할 창의적이고 모험적인 요소가 결여될 우려를 낳고 있다.

한편, 어린이놀이공간의 안전과 관련하여 발생하고 있는 안전사고의 유형을 살펴보면 시설의 결함에 따른 사고보다 이용자의 부주의함으로 인한 사고가 많은 것으로 나타났다. 윤선화, 정윤경(2011)은 어린이놀이터 사고 발생 원인을 조사한 결과 ‘자신의 부주의한 행동 때문’이 59.7%로 가장 많았으며, 다음으로는 ‘타인의 부주의한 행동’이 11.5%, ‘시설 불량 및 구조적 요인’이 6.2%, ‘쌍방 부주의’가 8.3%, ‘보호자 관리 소홀’이 3.6%로 나타났다. 또한 한국생활안전연합(2008)이 안전사고 유형을 조사한 결과, ‘떨어짐’이 45%로 가장 많았고, ‘긁힘’ 18.0%, ‘부딪힘’ 17.0%, ‘미끄러짐’ 15.0%의 순으로 나타나고 있다. 따라서 윤선화, 정윤경(2011)은 이러한 놀이터 안전사고의 원인을 시설 결함 외 어른들의 지도 및 어린이들이 안전지식과 태도로 인한 것으로 보고 놀이시설별 안전수칙을 제시, 각 시설에 부착하도록 하여 안전사고를 미연에 방지하고자 하였다. 놀이시설별 안전수칙은 다음과 같다.

- **그네** · 그네가 완전히 정지한 후에 타고 내린다.
- 그네 줄을 꼬지 않는다.
- 다른 아이가 그네를 타고 있을 때 앞으로 지나가거나 앞에서 기다리지 않는다.
- 그네 중앙에 앉아서 탄다.
- 배를 깔고 엎드려서 타거나 서서 타는 행위 등은 삼간다.
- 한 그네에 한 사람만 탄다.
- 줄을 꼭 잡고 타며, 타는 도중 뛰어내리지 않는다.

- **미끄럼틀**
 - 올라갈 때는 손잡이를 꼭 잡고 계단 하나씩 올라간다.
 - 앞사람이 올라간 다음 올라가고 다른 사람을 밀거나 당기지 않는다.
 - 미끄럼 판으로 올라가지 않고 반드시 계단을 이용해서 올라간다.
 - 활주판에서는 한 사람씩 앉아서 내려온다.
 - 엎드려 타거나 서서 타지 않는다.
 - 내려온 뒤에는 다른 사람이 곧바로 내려와도 부딪치지 않게 빨리 비켜준다.
 - 가방, 장난감을 들고 타지 않는다.

- **흔들놀이기구**
 - 흔들놀이기구 위에 서 있거나 뛰지 않는다.
 - 두 손으로 손잡이를 꼭 잡는다.
 - 내릴 때는 상대방에게 미리 알리고 조심히 내린다.

- **회전놀이기구**
 - 회전하는 도중에 뛰어내리거나 뛰어오르지 않는다.
 - 회전 중에 친구와 장난(예: 밀기)하지 않는다.
 - 회전대를 갑자기 고속으로 회전하지 않는다.
 - 회전 중에 회전대를 멈추게 하기 위해 붙잡지 않는다.
 - 회전대를 발로 돌리지 않는다(발이 끼일 위험).
 - 회전대 밑으로 들어가지 않는다.

■ 정글짐, 오르는 기구, 건너는 기구 등

- 오를 때는 두 손을 사용하고 손잡이를 꼭 쥘다.
- 시설이 비에 젖었거나 뜨거울 때는 사용하지 않는다.
- 꼭대기에서 눕거나 앉지 않는다.
- 꼭대기에서 거꾸로 매달리거나 걸어 다니지 않는다.
- 꼭대기에서 뛰어내리지 않는다.
- 내려올 때 뛰어내리지 않고 안전한 방법으로 천천히 내려온다.
- 받침대를 두 칸씩 한꺼번에 지나가지 않는다.
- 흔들다리 위에서는 손잡이를 반드시 잡아야 하며, 절대 뛰어가지 않는다.
- 손잡이와 받침대 사이의 공간으로 빠져나가는 행동은 금물이다.

3절. 놀이에서 모험성의 개념

1. 놀이의 모험성과 모험의 대상으로 본 위험성에 대한 이해

모험(冒險)의 사전적인 의미는 ‘위험을 무릅쓰고 어떠한 일을 하거나 그 일’을 가리키는 것이며, 모험성(冒險性)은 ‘위험을 무릅쓰고 어떠한 일을 하는 성질’을 말한다.⁴¹⁾ 즉 모험 및 모험성은 스스로 어떤 위험을 감수하려는 특성을 내포하고 있음을 알 수 있다. 본 연구에서 말하는 어린이놀이공간에서의 모험성은 놀이터의 유형 중 하나인 모험놀이터에서 나타나는 성격과 일부 유사하다.

모험놀이터는 종래의 공원, 그네, 시소, 철봉 등이 있는 것과 같은 토착 놀이터와 다르게 때로는 무질서한 것처럼 보이지만, 아이들이 상상력을 배우며 직접 놀이를 만들 수 있는 놀이터로 공원이나 학교에서는 금지되어 있는 웅덩이 파기나 모닥불놀이, 나무 타기 등과 같은 놀이가 가능한 놀이터이다.⁴²⁾ 이러한 모험놀이터의 놀이도구는 어떤 방법으로 활용하느냐에 따라 어느 정도의 위험성⁴³⁾을 지니고 있으며, 어린이들의 놀이행동 또한 위험을 감수하는 특성, 즉 모험성을 가지고 있다. 다시 말해, 놀이에서의 모험성은 어린이가 스스로 감수할 수 있는 수준의 위험성을 내포하고 있는 것이다. 모험놀이터는 긍정적인 위험(positive risk)을 향상시키고 건강한 삶을 위한 결정을 할 수 있는 능력을 발달시킨다.⁴⁴⁾ 또한 모험놀이터의 중요한 역할로 어린이들의 자주성과 창조성 향상을 들 수 있는데, 일반적인 공원이나 놀이터에서 제한되었던 놀이를 통해 자신의 책임으로 자유롭게 놀면서 어린이 스스로 문제를 해결하려는 본능을 자극하고, 새로운 것에 대한 도전과 그에 대한 창의력을 이끌어 낼 수 있다는 점이다.⁴⁵⁾ 즉 모험놀이터에서 가장 중요한 조건사항인 자신이 선택하여 다양한 방식으로 놀 수 있는 물리적인 환경과 스스로의 책임 하에 자유롭게 노는 놀이행태를 어린이놀이공간에서 나타나

41) 국립국어원 표준국어대사전, <http://stdweb2.korean.go.kr/main.jsp>.

42) 신순호, 박성현, 앞예 글, p.245.

43) ‘위험성’은 위험하거나 그렇게 될 가능성이 있는 성질로 정의한다. 국립국어원 표준국어대사전.

44) Marianne B. Staempfli, “Reintroducing Adventure Into Children’s Outdoor Play Environments,” *Environment and Behavior*, 41(2), 2009, pp.268-9.

45) 신순호, 박성현, 앞예 글, p.247.

는 ‘모험성’이라고 정의하고자 한다.

어린이놀이공간에서 위험을 무릅쓰고 하려는 놀이행위, 즉 모험과 도전의 대상으로서의 위험성은 모험성을 설명하는 데에 필수적인 것으로, 놀이시설 이용의 안전과 관련하여 직접적인 이용자와 간접적인 사회적 인식에 따라 주관적으로 변할 수 있는 개념이다. 한편, 놀이시설이 안정성만을 중시하여 어린이가 재미를 느끼기 힘든 유형이라면, 이용률이 저조하거나 새로운 놀이방식 또는 오히려 더 위험할 수 있는 방식으로 이용될 우려가 있다.

모험의 감수 대상으로서 위험성은 위험요인과 확연히 다른 것으로 놀이의 가치와 연결될 수 있는 개념이다. “위험성(Risk)은 이용자가 피해발생 가능성과 위험의 심각성을 스스로 인지하여 예측할 수 있는 것을 말한다. 위험요인(Hazard)은 예측하지 못한 안전 의식으로, 이용자의 남용에도 견딜 수 있는 예측 가능한 위험을 예방하기 위해 관련된 전문가들이 동의한 위험 평가 프로세스(Risk Assessment Process)를 통하여 식별하고 분석한 위험요소를 말한다. 위험요인에서 말하는 위험이란 사회적 규범으로 받아들여지기 힘든 사고단계, 즉 피해정도가 매우 높은 것을 말한다.” 46)

한국놀이시설위해관리센터의 배송수 외(2013)는 놀이시설에서의 위험성(Risk)과 위험요인(Hazard)을 다음과 같이 정의하였다. ‘위험성(Risk)’은 어린이 놀이가 가지는 즐거움의 요소로서 모험이나 도전의 대상이 되어 아이의 발달에 있어서 필요한 것이며, 놀이 가치의 하나이다. 또한 어린이가 위험을 예측하고 어떻게 대처하면 좋을지 판단 가능한 위험도 위험성이며, 아이들이 위험성을 알고 실시하는 것은 이러한 위험성에 도전하는 것이다. 예를 들어, 어린이들이 그네에서 지면으로 내려올 때 뛰어 내리기로 결정하는 것은 다치지 않을 만큼의 높이라고 판단하기 때문에 놀이기구의 높이는 위험성이라고 할 수 있다. ‘위험요인(Hazard)’은 놀이가 가지고 있는 모험이나 도전이라고 하는 놀이 가치와는 관계가 없는 곳에서 안전사고를 발생시킬 우려가 있는 것이다. 또한 어린이가 예측하지 못하고 어떻게

46) “The Benefits of Risky Play,” <http://www.pgpnwcenter.com/columnist/kenneth-kutska/benefits-risky-play> (검색일: 2014년 3월 28일).

대처하면 좋을지 판단하기 힘든 것도 위험요인이며, 어린이가 위험을 알지 못하고 행하는 놀이 활동은 안전사고를 당할 우려를 가지는 활동이다. 예를 들면, 그네 체인이 마모되어 어린이가 추락 사고를 당한 경우, 어린이들은 그네 체인의 마모를 육안으로 보고 평가할 수 없으므로 위험한 결과를 판단할 수가 없는 것이다. 따라서 체인의 마모는 위험요인인 것이다. 또한 어린이가 위험한 구름사다리를 건너가기로 결정하였을 때, 구름사다리 밑이 딱딱한 바닥일 경우 어린이가 보지 못하는 위험요인으로 볼 수 있다.

배송수 외(2013)는 이러한 위험성과 위험요인의 경계는 정해져 있는 것이 아니라 사회적 상황이나 어린이의 성장 단계에 따라 다른 것으로, 도시의 놀이공간은 다양한 연령층의 어린이들이 이용하기 때문에 한 종류의 놀이시설이 모든 어린이의 안전한 이용에 대응하는 것은 곤란하므로 놀이시설을 설치하고 관리할 때에는 반드시 어린이의 연령층 등을 감안해야 한다고 하였다. 또한 위험성과 위험요인을 물리적 요인과 인적 요인으로 나누어 대표적인 예제를 제시하였다. 예를 들면, 어린이가 뛰어 내릴 수 있는 놀이시설의 높이는 물리적 위험성이며, 낙하방지를 위해 설치한 놀이시설의 울타리 방책을 넘어 뛰어 내리려는 행위는 인적 위험성이다.

즉 어린이놀이공간에서 모험의 대상이 되는 긍정적인 놀이 가치로서의 위험성(Risk)은 어린이 자신의 예측과 선택을 기본으로 성공 및 실패를 경험하게 하며 다양한 상황을 관리하는 법을 배울 수 있는 기회를 제공하는 등 어린이의 성장에 필수적인 요소이며, 위험요인(Hazard)은 어린이가 이해하지 못하며 볼 수 없고 예측할 수 없는 요소나 상황을 말한다. 따라서 어린이가 보다 재미를 느끼며 신체적, 사회적 측면에서 건강하게 발달하기 위해서는 어린이놀이공간에서 위험요인(Hazard)을 제거하여 안전성을 높임과 동시에 어린이가 감수할 수 있는 정도의 위험성(Risk)을 고려하고 도전적이고 스릴을 느낄 수 있는 요소를 도입하여 모험성을 키울 수 있는 장소가 되어야 한다.

[표 2-6] 위험성(Risk)과 위험요인(Hazard)의 정의 및 예제

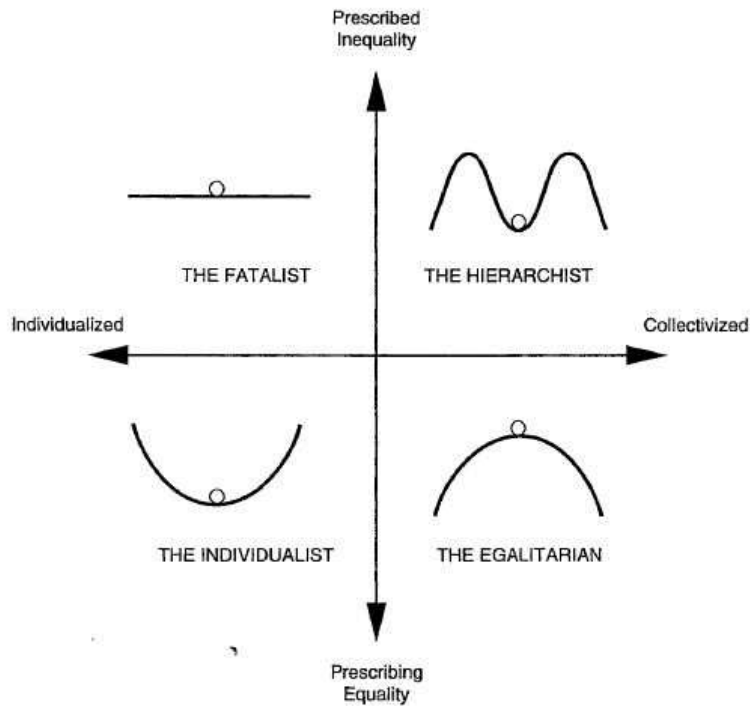
구분	정의 / 각 요인에 대한 예제	
위험성 (Risk)	<ul style="list-style-type: none"> · 예측 가능하고 용인할 수 있는 위험 · 어린이가 위험을 예측하고 어떻게 대처하면 좋은지 판단 가능한 위험성 	
	물리적 요인	<ul style="list-style-type: none"> - 보통 어린이가 뛰어 내릴 수 있는 놀이기구의 높이 - 회전 또는 움직이는 놀이기구 - 바닥재의 상태
	인적 요인	<ul style="list-style-type: none"> - 놀이기구 울타리 방책을 넘어 뛰어내리려는 행위 - 움직이는 놀이기구에 접근하는 행위 - 놀이기구 제일 높은 곳에 오르는 행위
위험요인 (Hazard)	<ul style="list-style-type: none"> · 예측 불가능하고 수용할 수 없는 위험 · 어린이가 예측하기 어렵고 판단하기 힘든 위험성 	
	물리적 요인	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 놀이기구의 구조, 시공, 안전관리의 부실 등에 의한 것 - 부적절한 배치: 동선 교차, 연령별 놀이기구 구분이 없는 상태 등 - 놀이 기구 설계 및 구조의 부실: 높이, 엮매임 공간(전신, 손가락, 발 등), 틈새, 돌출, 설치면 부실 등 - 놀이기구의 부적절한 설치: 기초부분의 부적절한 노출, 움직이는 놀이기구 최소공간 및 바닥처리의 부족 - 불충분한 유지 관리 상태: 놀이기구 불량, 부식, 마모, 악화, 비틀림, 느슨함 등의 방지
	인적 요인	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 이용자의 부적절한 행동이나 복장 등에 의한 것 - 부적절한 행동: 움직이는 놀이 기구 근처에서 장난치며 밀고잡는 행동, 놀이기구위에서 친구간의 장난 - 놀이 기구의 부적절한 이용: 과도한 집중 이용, 사용 제한의 조치를 강구한 놀이 기구의 이용, 모래장난(던지기 등) 등 - 연령, 능력에 맞지 않는 놀이기구를 이용하는 것: 유아가 단독으로 혹은 보호자에게 권유받아 초등 학생용 놀이기구에서 노는 것 등 - 부적절한 복장 및 신발: 걸리기 쉬운 끈이 달린 복장이나 샌들 또는 벗겨지기 쉬운 구두의 착용 등

(출처: 배송수, 김정규, 송원영, “어린이놀이시설 위험관리 가이드,” 『안전지침 시리즈』, (사)한국놀이시설위해관리센터, 2013)

2. 놀이에서 위험감수로서 모험성에 대한 인식

위험을 감수하려는 특성, 즉 모험성에 관한 개념은 문화적, 사회적 인식과 배경에 따라 다르게 나타날 수 있다. 특히 Ball(2002)은 어린이놀이공간에서 일반적으로 인식되는 긍정적인 속성들은 과학적으로는 측정되기 어렵기 때문에 놀이의 이점(benefits)은 주로 질적으로 측정되는 반면, 불이익(disbenefit)은 비용, 사고, 법적

소송과 같은 좀 더 실체적인 관점에서 측정되며, 또한 실재적인 것과 비실재적인 것의 균형을 이루는 것은 과학이 지배하는 문화에서는 더욱 어렵기 때문에 인간의 개입과 판단이 필요하다고 하였다. 따라서 Ball(2002)은 어린이놀이공간의 안전과 위험감수에 관한 인식이 다르게 나타나는 이유를 문화이론에 적용하여 설명하였다. 문화이론은 사회의 분쟁은 본질적으로 네 가지의 대조적인 세계관이 상호작용하여 이루어진다는 것으로, 문화이론에 따른 네 가지 합리적 행동은 원리주의자(Hierarchist), 평등주의자(Egalitarian), 개인주의자(Individualist), 운명론자(Fatalist)로 분류된다. 원리주의자(Hierarchist)는 사회적인 규범을 원하고 사회가 규범대로 운영되기를 선호하는 경향이 있다. 평등주의자(Egalitarian)는 외부에서 부과한 규칙을 존중하는 태도가 약하고, 민주주의와 평등을 추구한다. 개인주의자(Individualist)는 다른 사람의 통제에 지배받지 않고, 사업가와 기회주의자의 성향이 강하다. 운명론자(Fatalist)는 대부분 자신의 삶을 스스로 통제하지 않는다.



[그림 2-2] 문화이론에 따른 네 가지 합리적 행동

(출처: J. Adams, D. J. Ball, S. Boehmer-Christiansen, M. Thompson, *Societal concerns*, report to the HSE, David J. Ball, *Playgrounds - risks, benefits and choices* (Norwich: Her Majesty's Stationery Office, 2002)에서 재인용)

이러한 문화이론에 따라 Ball(2002)은 당시 영국 놀이터의 안전과 위험감수에 관한 다양한 관점들을 분류하여 [표 2-7]과 같이 정리하였다. 이러한 시도는 안전과 위험감수에 관한 관점의 차이는 결국 문화적 시각 차이에 의한 것으로, 사회가 어떤 요소를 더 중요하게 생각하고 어디에 가치를 두는가에 따라 다양하게 나타날 수 있음을 말해준다.

[표 2-7] 문화이론에 따른 놀이와 어린이놀이공간에 관한 관점 분류

운명론자(Fatalist)	원리주의자(Hierarchist)
<ul style="list-style-type: none"> · “어차피 어른들은 우리말을 듣지 않을 것이다. 그러니 무슨 소용이 있을까?” -P. Reed, 1999 · “어린이는 우리가 만들어 준 놀이터를 소중하게 생각하지 않는다. 그것은 어린이들이 원하거나 필요로 하는 것이 아니며, 우리는 듣고 싶어 하지 않고 귀 기울이지 않는다. 어린이 발달에 필수적으로 도움이 되는 것을 제공하는 일은 비용이 많이 들고(오늘날 해서는 안 되는 일), 시간이 많이 소비되며 사람들의 현신이 필요하다.” -P. Heseltine p92, 1995 	<ul style="list-style-type: none"> · “효과적인 규제 부족, 놀이 시설 기준에 대한 이해 부족, 불규칙한 시행 때문에 아동의 활동적 놀이 구역은 매우 위험하다.” -B. Caesar, 1999 · “항상 누군가가 우연히 다치고, 실수를 한다. 그것은 우리의 실수이지, 신이 그러한 일을 하진 않는다.” -J. L. Frost (quoting Red Duke) p.65, 1995 · “학교는 위험한 놀이 구역을 완전히 없애야 한다.” -Headline, The Toronto Star, 7 July 2000
개인주의자(Individualist)	평등주의자(Egalitarian)
<ul style="list-style-type: none"> · “지난 3년 동안 부상을 당한 경험이 있으신가요? 그렇다면 연락주세요.” -법률서비스에 관한 영국 TV광고와 광고판 · “충격 흡수도는 놀이터 표면작업에서 필수 요소이다.” -W. J. Henderson p73, 1995 · “부드러운 재질이 포함된 놀이 시설의 이점은 신체적, 심리적 가치에 있지만, 그것은 또한 안전하고 깨끗하며 재미있는 것으로 보인다. 왜냐하면 부모들이 어린이들과 지내는 시간이 제한적이기 때문에...” -J. Beckwith (맥도날드 글로벌 안전관리자), 1999 · “최근 몇 년 사이에 발달된 공공놀이터의 시설에 관한 안전기준과 권고사항은 놀이터를 더 안전한 장소로 만들어 왔지만, 한편으로 법적 소송의 원인을 제공해 왔다.” -T. B. Hendy, 1999 	<ul style="list-style-type: none"> · “너무 많은 규제는 너무 적은 것보다 더 좋지 않다.” -J. Richter, p142 MLC V1 · “우리는 놀이터를 너무 안전하게 만들어서 어린이 스스로가 안전수칙을 피하여 재미있게 놀 수 있는 방법을 찾게 만들었다. 그 결과 사고가 발생하였다.” -Heseltine, 92, 1995 · “위험감수는 놀이에서 어린이 스스로를 찾을 수 있는 자연스럽고 가치 있는 것이다.” -Best Play · “...작은 위험은 어린이의 성장과 인격 형성의 일부이며, 새로운 위험요소들이 빠르게 나타나고 변화하는 세계에서 더욱 잘 적응할 수 있게 할 것이다. 따라서 사고가 감소하며, 어린 시절과 그 이후의 삶에서 겪을 수 있는 더 심각한 위험을 피하는 방법을 배울 수 있게 될 것이다.” -E. Stutz, 1999

<ul style="list-style-type: none"> · “...자치구 및 학교가 유지관리와 법적 책임을 줄이기 위해 획일적으로 제조된 놀이 시설을 선택하고 있음을 알고 있다. 그것은 잘못된 생각이다.” -P. Reed, 1999 · “질이 좋은 놀이 시설을 사용하려는 노력 반면에, 설치자는 여전히 초기단계에 있다. 놀이터 소유자가 전문적인 설치를 하도록 유도하는 한 가지 매우 명백한 근본적인 요소가 있다. 즉 법적소송에 대한 방어이다.” -C. L. Stoddard, 1999 	<ul style="list-style-type: none"> · “어린이에게 중요한 관점으로 측정된 ‘놀이의 가치’ 다음 단계에는 또 놀이의 가치가 있으며, 그 다음 단계에도 놀이의 가치가 있고, 아마도 그 다음 단계쯤 안전에 관한 우려가 있을 것이다.” -J. Richter, p 140, 1995 · “어린이는 위험감수를 통해 배운다.” -Headline, The Toronto Star, 7 July 2000 · “놀이는 어린이들이 낯선 성인의 세계에 도달하도록 하는 기술을 획득하는데 있어 필요한 것이다. 또한 놀이는 위험평가와 관리를 포함하며, 만약 어린이가 도전적인 놀이 환경을 조절하는 법을 배우면, 놀이터 밖에서 경험하는 모든 상황에 더욱 잘 대처할 수 있을 것이다.” -M. T. Jensen, p113, 1995
--	--

(출처: David J. Ball, *Playgrounds - risks, benefits and choices* (Norwich: Her Majesty's Stationery Office, 2002), 대부분의 인용문은 1995년부터 1999년 진행된 Penn State 컨퍼런스에서 나온 얘기들이다.)

어린이놀이공간의 안전과 위험감수 문제에 있어서 우리나라의 경우, 아이들의 안전이 우려되는 보호자 및 현재의 사회·문화적 상황에서는 원리주의자(Hierarchist)적 입장이 많은 편이며, 이에 따라 안전관리법과 검사제도가 강화되면서 시설제작 및 관리 측면에서는 개인주의자(Individualist)적 입장이 나타나고 있다. 한편, 어린이의 행동발달과 관련하여 놀이의 가치를 우려하는 일각에서는 평등주의자(Egalitarian)적 입장을 보이고 있다.

서구에서는 위험감수의 중요성을 논하면서 위험성과 위험요소를 평가, 구분하고 어린이의 성장에 도움이 되는 위험성을 판단하여 어린이가 어린이놀이공간에서 경험할 수 있도록 해주어야 한다는 주장이 늘어나고 있다. 즉 어린이놀이공간에서 어린이의 생명과 직접적으로 관련된 안전은 가장 기본적이며 중요한 것이지만, 지나친 안전주의로 조성된 놀이공간은 어린이의 위기대처 능력을 저하시키고 다양한 인지능력 및 성장발육에 도움이 되지 않는다는 것이다. 각종 안전협회, 놀이시설 전문가, 유아교육 전문가 등이 어린 시절에 경험하는 위험감수에 대하여 긍정적으로 주장하는 대표적인 내용은 다음과 같다.

자연환경에서 놀이가 주는 혜택에 관한 논의를 위한 RoSPA⁴⁷⁾의 국제 놀이 안전 회의(RoSPA's International Play Safety Conference.)에서 기조연설을 맡았던 David Yearley⁴⁸⁾는 다음과 같이 말했다.

“어린이들이 놀 때 사고는 발생할 수 있으며 배우는 과정으로 어린이의 성장에 서 중요한 부분이다. 골절과 같은 부상도 어린 시절에는 흔한 것으로 볼 수 있다. 물론 심각한 부상이나 사망에 이를 수 있는 사건은 방지하여야 한다. 어린이놀이 공간은 위험성(risk)이 관리되는 상황에서 어린이들이 그러한 사고를 경험할 수 있는 기회를 제공하는 수단이다. 우리는 이를 수 없는 목표, 즉 완벽한 안전은 추구 하지 않으며, 장기적으로 봤을 때 그것은 훨씬 더 해로운 것이다. 우리는 어린이들이 자신이 속해있는 모든 환경을 경험할 수 있도록, 신나고(exciting), 호기심을 자극하며(stimulating), 도전적인(challenging) 놀이환경을 제공하고자 한다.”⁴⁹⁾

영국의 어린이 놀이 협회(Children's Play Council)는 “사고의 위험성에 대한 노출과 실질적으로 경미한 부상은 어린 시절에 있어 일반적인 부분”이며, 어린이의 신체적 기능 발달 뿐 아니라 선택과 결과에 대한 직접적인 경험을 하게 되어 “이러한 경험들은 어린이의 성장에 긍정적인 역할을 한다.” 고 하였다.⁵⁰⁾ 또한 Staempfli(2009)는 위험감수는 놀이의 일부로 계획되어야 한다고 주장하며, “놀이에 관련된 법은 긍정적인 위험성(positive risks)을 제공하면서 상대적인 피해와 부상으로부터 안전을 유지할 수 있도록 균형을 추구해야한다” 고 하였다.⁵¹⁾

Sternberg와 Lubart(1995)는 학교교육이 너무 경직되어 아이들의 창의성이 억제된다고 주장하면서 “학교 문화의 문제점들 중 하나는 학생들이 느낄만한 위험성을 배우지 못한다는 것이다. 즉 창의적인 일을 할 때 꼭 필요한 기술을 배우지 못하게 된다” 며,⁵²⁾ 위험한 일은 회피하는 것이 가장 바람직하다고 가르치는 학교의 교수법이 학생들의 창의성을 제한하고 있다고 하였다.

47) The Royal Society for the Prevention of Accidents, 영국 왕실사고방지협회, 영국의 자선단체로 약 100년 동안 영국과 전 세계에서 사고방지를 위해 중심적인 역할을 하고 있다.

48) RoSPA Play Safety의 회장.

49) RoSPA, “Give the children exciting play,” 『Safety Education』 AUT, 2007, p.7.

50) Marianne B. Staempfli, 앞예 글, p.275.

51) Marianne B. Staempfli, 앞예 글, p.276.

52) Sternberg, Lubart, *Defying the crowd: Cultivating creativity in a culture of conformity* (New York: Free Press, 1995), 한순미, “환경은 창의성을 어떻게 조형하는가,” 『한국영재교육학회』 5(2), 2006, p.180에서 재인용.

2011년 멜버른에서 열린 유아 교육 컨퍼런스(Early Childhood Education Conference)에서 유아교육 전문가 프루 왈스(Prue Walsh)는 계획된 위험성(calculated risks)을 언급하며, 위험성의 중요성을 주장하였다.

“현대식 플라스틱 맹신으로 인해 놀이기구가 지나치게 안전하다. 많은 어린이들 특히 2세부터 7세 연령의 아이들이 놀이터에서 다치는 이유는 그들이 계획된 위험성(calculated risks)을 어떻게 구별하는지 모르기 때문이다. 어린이들은 능동적으로 세상을 탐험하고 새로운 것을 발견하는 것이 필요하며, 계획된 위험성으로부터 그러한 배움을 얻어야 한다.”⁵³⁾

이는 위험감수를 통하여 얻을 수 있는 긍정적인 효과를 고려하지 못한 안전 기준 및 관리가 어린이 스스로 대처하고 익혀나가야 할 계획된 위험성까지 배제하여 어린이놀이공간이 점점 수동적이고 모험성이 부족한 공간으로 변모하고 있음을 말한다. 또한 프루 왈스(Prue Walsh)는 획일적인 놀이터가 조성될 수밖에 없는 이유로 안전관리 체제를 비판하며 다음과 같이 말하였다.

“놀이터가 어린이들에 대한 지식이 없는 기술자들에 의해 만들어지고 있다. 놀이터 사고와 관련한 특별보험 같은 상업적 개입이 놀이터 디자인에 영향을 줬다. 학부모들은 그들의 소중한 아이들이 다치는 것만을 걱정하고 교사들은 고소당할까 두려워하고 있다”⁵⁴⁾

3P 부모역할 프로그램(Triple P-Positive Parenting Program)⁵⁵⁾을 개발한 Matt Sanders 교수는 “부모들은 공원 내 또는 직접 구매하는 놀이시설들이 아이들이 스스로 다치거나 쉽게 발생할 수 있는 사고로부터 당연히 안전해야 한다고 생각한다. 하지만 동시에 아이들이 아이답게 놀며, 스스로 즐길 수 있기를 원한다.”며 “아이들은 사고가능성이 있으면서도 안전한 공간에 있어야 한다”고 하였다.⁵⁶⁾

53) Jane Barry, “Children’s play equipment too safe for their own good, expert warns,” <http://www.couriermail.com.au/lifestyle/parenting/childrens-play-equipment-too-safe-for-their-own-good-expert-warns/story-e6frer7o-1226065198756> (2011년 5월 3일, 검색일: 2014년 2월 9일).

54) Jane Barry, 앞에 글.

55) 어린이와 청소년에게 나타날 수 있는 행동 및 정서 문제를 예방하고 치료하기 위해 고안된 부모 및 가족 지원 시스템이다. <http://www.triplep.net/glo-en/find-out-about-triple-p/triple-p-in-a-nutshell>.

56) Jane Barry, 앞에 글.

런던에 소재하는 플레이링크(PLAYLINK)⁵⁷⁾는 어린이의 놀이에서 위험감수를 가치 있는 것으로 보고, 이를 촉진하기 위한 위험-이점 평가(Risk-benefit assessment)를 고안하였다. ‘위험-이점 평가(Risk-benefit assessment)’는 위험과 이점 두 요소에 관한 분석을 통합하기에 적합하고 충분한 위험성 평가이다. 이 평가의 실질적인 목적은 놀이에서의 위험성에 대하여 더 성숙하고 논리적이며 합리적인 태도를 촉진하고자 하는 것이다. 여기서 의미하는 위험성은 놀이에서 불가피하고 필수적인 부분을 말한다. 이 평가는 법적인 강제성은 없지만 영국 안전보건청(Health and Safety Executive, HSE)에서 인증하는 위험관리 실행가이드(Managing Risk in Play Provision: implementation guide)에서 제시하는 구분을 고려하여 기술적 검사와 가치를 기반으로 한 위험-이점 평가로 분류된다. 특히 위험-이점 평가는 시설의 위험요소 뿐만 아니라 위험을 감수했을 때 얻을 수 있는 가치를 평가하는 것으로, 위험-이점 평가의 목표⁵⁸⁾ 중 하나는 놀이가 지닌 잠재적인 이익을 어린이가 경험하도록 하기 위해서 허용해야 하는 위험성은 무엇인가에 대하여 고민하는 것이다. 플레이링크는 위험성이 없는 이점은 없으며, 이익을 얻기 위해서 위험감수는 불가피한 것이라고 주장한다.

독일의 놀이터 디자이너 귄터 벨찌히(Günter Beltzig)는 “어린이들은 주변 환경과 자신의 능력을 시험하고 예측하지 못한 더 어려운 방법으로 놀면서 새로운 사용법과 자신의 행동규칙을 발견한다”고 하면서 아이들이 안전하게 노는 데에는 부모의 과보호가 오히려 방해가 될 수도 있으며 어린이놀이공간은 아이들이 스스로 판단해서 모험해 나가는 곳이어야 한다고 하였다.⁵⁹⁾

놀이터 유형에 따른 유아의 실외놀이 행태에 관한 연구를 한 장정백(1986)은 어린이의 상상력과 창의력을 발달시키는 놀이시설을 유익한 것으로 보고 이러한

57) 플레이링크는 어린이, 청소년, 어른 등 사람들의 야외활동 경험과 즐거움을 향상시키기 위해 노력하는 종합적인 그룹이다, <http://www.playlink.org>.

58) 위험-이익 평가는 다음 세 가지 유형의 질문에 답하는 것을 목표로 한다. 첫째, 어린이가 어떤 발달을 할 수 있도록 할 것인가. 둘째, 양질의 놀이로서 촉구되어야 하는 경험은 무엇인가. 셋째, 놀이가 지닌 잠재적인 이익을 어린이가 경험하도록 하기 위해서 허용해야 하는 위험성은 무엇인가. PLAYLINK Risk-benefit Assessment Form, p.5.

59) 『공유자적2 놀이의 가능성』, 주최: 서울시 마을공동체 종합지원센터 외, 2014년 5월 23일, 『귄터 벨찌히 초청 특별 강연: 나의 놀이터 디자인』, 주최: 서울특별시 외, 2014년 5월 24일.

시설이 공공시설로 제공될 때 어린이의 사회성까지 도모할 수 있다고 하며 가장 바람직한 놀이터는 모험놀이터라고 하였다. 즉 위험을 감수하더라도 자신의 책임으로 자유롭게 놀 수 있는 모험적인 놀이장소가 어린이의 성장에 도움이 된다는 것이다. 하지만 놀이터의 유형에서 고찰하였듯이, 못 쓰는 폐물들로 구성되는 모험놀이터는 위험성을 내포하고 있어 아직 우리 사회에 실질적인 도입은 어려운 실정이다. 즉 모험놀이에 필요한 재료가 양질의 것으로 제공된다고 하여도 보다 친환경적이고 안심할 수 있는 어린이놀이공간을 선호하는 우리나라의 어린이놀이 공간 조성 관점으로 볼 때, 모험놀이터는 위험적인 요소를 많이 포함하고 있는 장소로 유지관리가 어렵다는 인식이 강하여 그 조성이 활성화되기 쉽지 않다.

최근 놀이운동가 편해문은 일반적으로 ‘놀이터’ 하면 가장 먼저 떠오르는 것이 ‘위험’이며, 아이들의 안전을 염려하는 부모에게 아이들은 작게, 자주 다쳐봐야 오히려 나중에 더 크게 다치지 않는다고 하였다. 또한 현재 우리나라의 놀이체험은 놀이도 학습도 아닌 조립 수준을 넘지 못하는 기획된 체험으로 이러한 놀이에 아이들을 맡겨서는 안 되며, 놀이에서 아이들이 스스로 감수할 수 있는 위험과 만날 수 있도록 하는 것이 부모의 역할이라고 하였다.⁶⁰⁾

3. 모험성이 내재된 놀이의 특성

박당자(1993)는 놀이는 모험의 요소를 가지고 있어서 유아의 자발적인 경이감과 탐색적 시도를 유발하는 불확실성과 도전을 내포하며, 유아는 비밀스러운 분위기를 가진 놀이에 둘러 싸여 매우 기뻐한다고 하였다.⁶¹⁾ 즉 어린이는 놀이를 통해 도전적인 상황에서 스스로의 능력을 시험하면서 성장하며, 호기심을 유발하는 놀이환경을 선호한다. 모험은 자신의 능력 내에서 감수할 수 있는 위험성을

60) 편해문, “[놀이가 밥이다]기고 - 아이, 소비를 얻고 놀이를 잃다,” 『경향신문』 (2014년 2월 24일) http://news.khan.co.kr/kh_news/khan_art_view.html?artid=201402242203255&code=210100.

61) 박당자(1993)는 유아기 어린이에게 미치는 놀이의 중요성에 대한 발달 심리학자와 교육학자들의 견해를 이재연, 「아동 발달」, (서울: 문음사, 1993), pp.208-225, 김경숙, 최인숙, 「유아 발달 심리」, (서울: 형설출판사, 1993), pp.212-245.를 참고하여 14가지 항목으로 종합, 정리하였다. 본 인용문은 그 중 다섯 번째 항목이다. pp.297-300.

내포하는 것이다. 위험성은 어린이가 스스로 추리하고 선택하면서 성공 또는 실패를 경험하게 하고, 위기에 대처하는 방법을 배울 수 있는 기회를 제공하여 어린이의 성장에 필수적인 요소이다. Gill(2007)은 이러한 위험성이 놀이환경에서 부족하면, 어린이들은 위험에 대처하는 방법을 배우지 못하기 때문에 단순히 일상적인 상황이나 모험적인 경험을 할 수 있는 장소에 접했을 때, 위험을 효과적으로 대처하지 못하는 위험기피증(risk-averse)이 생길 수 있다고 하였다.⁶²⁾

최근에는 놀이의 위험성이 지닌 긍정적인 요인을 어린이의 성장에서 필수적인 것으로 보고 그것의 효과에 대해 연구하는 학자들이 늘고 있다. 연구하는 학자들에 따르면 “위험놀이(Risky play)를 통하여 어린이는 힘든 상황을 대처하고 마무리하는 방법을 배우고, 사회적으로 교류하는 기술을 발달시키고, 창의성을 증진시키고, 사람의 죽음에 대해 배우고, 자신의 한계를 이해하여 개선분야를 깨닫고, 긍정적이고 사전대비적인 태도를 형성할 수 있어 어린이의 발달에 도움이 된다”고 하였으며,⁶³⁾ 또한 도전적인 놀이를 통하여 다양한 운동 기술과 주변의 위험한 환경에 대한 인지적 이해도를 향상시킬 수 있다”고 하였다.⁶⁴⁾

어린이의 위험놀이를 진화적 관점으로 고찰하고 항불안(Anti-Phobic) 효과를 입증한 Sandseter와 Kennair(2011)는 위험놀이를 어린이가 과거에 두려워했던 자극에 대해 즐거운 감정으로 경험하게 하는 일련의 동기화된 행동(Motivated behaviors)이라고 하였다. 즉 위험에 대한 어린이의 대처능력이 향상될수록 위험한 상황을 극복하면서 더 이상 두려움을 느끼지 않게 된다는 것이다. 또한 위험놀이는 어린이가 현재의 환경에 적응하는 일반적인 과정의 일부이며, 만약 어린이가 나이에 적합한 위험놀이를 경험하지 못한다면 현대사회에서 증가하는 정신적인 문제가 발생할지도 모른다고 하였다. 이는 어린이가 위험놀이를 통해 환경

62) Gill, *No Fear: Growing Up in a Risk Averse Society* (London: Calouste Gulbenkian Foundation, 2007), Josie, G., “Risk and Play: A Literature Review,” *Playday: Give Us a Go* (London: National Children’s Bureau, 2008), p.3에서 재인용.

63) Josie, G., 앞에 글, “The Benefits of Risky Play,” <http://www.pgnewscenter.com/columnist/kenneth-kutska/benefits-risky-play>에서 재인용 (검색일 2014년 2월 28일).

64) Ellen B. H. Sandseter, “Children’s Expressions of Exhilaration and Fear in Risky Play,” *Contemporary Issues in Early Childhood*, 10(2), 2009, p.94.

에 대한 적절한 자극을 받지 못하면 두려움이 더 상승할 수 있음을 말한다. 즉 어린이는 사고로부터 안전해야 하지만, 정상적인 신체적, 정서적 발달을 위해서는 다양한 도전과 자극이 필요하며, 위험놀이를 통하여 실제의 위험한 상황을 판단하고 대처하는 연습을 하게 되어 중요하다는 것이다. 또한 Sandseter와 Kennair(2011)는 놀이터에서 어린이 사고에 관한 다른 연구들을 고찰한 결과, 대부분 공통적인 위험요소는 시설 자체보다 오히려 어린이의 행동에 있는 것으로 나타났다. 이는 시설이 지루할 경우 재미를 느끼고 싶어 하는 어린이의 기본적인 욕구로 인해 놀이시설을 모험적으로 사용하게 되는 것으로 볼 수 있다고 하였다.

Sandseter와 Kennair(2011)는 노르웨이의 몇몇 어린이 프로그램에 관한 연구와 인터뷰를 통해, 위험놀이를 [표 2-8]과 같이 여섯 개의 유형으로 분류하였다. 각 유형은 높은 곳에서 놀기(Play with great heights), 고속으로 놀기(Play with high speed), 거친 신체놀이(Rough-and-tumble play), 어린이가 숨거나 헤맬 수 있는 장소에서 놀기(Play where the children can disappear/get lost), 위험한 도구로 놀기(Play with dangerous tools), 위험한 요소 근처에서 놀기(Play near dangerous elements)로 분류된다.

[표 2-8] 위험놀이의 분류 및 유형별 기능

분류	하위 분류 (대표적인 위험놀이)	가능한 기능 및 이점
높은 곳에서 놀기	<ul style="list-style-type: none"> · 기어오르기(나무, 오르기 놀이시설, 큰 암석, 가파른 경사면, 산비탈 등) · 신축성이 있는 곳에서 뛰기 · 높은 곳에서 뛰어내리기, 균형잡기, 그네 타기 · 높은 곳에 매달리기 	<ul style="list-style-type: none"> · 생태체험, 자연환경 탐구 · 근력, 지구력, 골격 발달 등 운동·신체 기술 훈련 및 향상 · 깊이감각, 형태지각, 모양지각, 크기지각, 운동지각 등 지각능력 훈련 · 종합적인 공간적 방향감각 훈련
고속으로 놀기	<ul style="list-style-type: none"> · 고속으로 그네, 미끄럼틀, 자전거 타기 · 빠르게 달리기 · 언덕이나 눈 덮인 비탈면에서 신체를 이용한 미끄럼 타기, 서서 또는 여럿이 함께 타기, 줄지어 타기 	<ul style="list-style-type: none"> · 인지능력(특히 깊이감각), 운동지각, 크기지각, 모양지각 향상 · 공간적 방향감각 훈련 · 종합적인 신체, 운동 능력 향상
거친	<ul style="list-style-type: none"> · 몸싸움 놀이 	<ul style="list-style-type: none"> · 신체, 운동 기능 자극

<p>신체놀이</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 막대기나 나뭇가지로 찌르기 · 추격 놀이 	<ul style="list-style-type: none"> · 즉각적 기능-복잡한 사회적 자신감 향상 · 잠재된 이점-공격, 싸움, 사회적 경쟁에서 자신감 획득, 지배와 종속 역할 경험 · 공격적인 행동을 조절하는 기술 훈련
<p>숨거나 헤멜 수 있는 곳에서 놀기</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 혼자 탐험하기 · 낯선 곳에서 혼자 놀기 · 헤멜 수 있는 환경 	<ul style="list-style-type: none"> · 새로운 미지의 환경에서 어른의 시야에서 떨어져 혼자 걷는 것은 어린이들이 자신의 세계를 탐험하는 방법 · 깊이감각, 형태지각, 모양지각, 크기 지각, 운동지각과 같은 인지적 능력 향상
<p>위험한 도구로 놀기</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 칼, 톱, 망치, 도끼 등 공구를 사용하는 것과 같이 위험성이 잠재되어 있는 놀이 · 어른들의 시각에서는 위험하지만 어린이들은 신나는 활동으로 생각함 	<ul style="list-style-type: none"> · 위험한 도구를 이용한 놀이는 대상 놀이(Object Play)로, 여러 가지 다양한 방법으로 조작 가능 · 어린 시절과 성장 후 능력을 위해 놀이가 가지는 중요성 및 적응과 관련됨 · 새로운 도구의 특성과 기능을 배움
<p>위험한 요소 근처에서 놀기</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 높고 가파른 절벽 위, 해안가, 깊은 물가, 화덕 옆에서 놀기 · 어른들의 시각에서는 위험하지만, 대부분의 어린이들은 위험한 것으로 생각하지 않음 	<ul style="list-style-type: none"> · 위험한 환경을 경험하고 그러한 환경의 가능성과 제약에 익숙해지는 경험 · 실제 위험을 인식하는 능력 향상

(출처: Ellen B. H. Sandseter, Leif E. O. Kennair, "Children's Risky Play from an Evolutionary Perspective: The Anti-Phobic Effects of Thrilling Experiences," *Evolutionary Psychology*, 9(2), 2011, pp.264-272, 참조)

이러한 위험놀이의 내용은 현재 우리나라의 복잡한 도시 내 어린이놀이공간의 실정에는 맞지 않는 부분이 있고, 사회·문화적인 차이로 이해하기 힘든 것이 사실이다. 특히 위험한 도구를 가지고 노는 것은 서구의 모험놀이터나 정크놀이터(Junk Playground)에서 볼 수 있는 놀이행태이며, 위험한 요소 근처에 어린이가 놀게 놔두는 것은 한국의 문화적 시각에서는 다소 이해하기 힘든 유형인 것이 사실이다. 하지만 이러한 위험놀이가 어린이의 행동과 정서적 발달에 기여하는 긍정적인 기능을 고려한다면, 보다 안전한 놀이형태로 보완하여 놀이현장에 적용할

수 있는 가능성은 내포하고 있다.

호주의 어린이놀이터 자문협회(The Playground Advisory Unit, PAU)⁶⁵⁾는 위험을 감수하는 것은 어린이가 자신의 한계를 알고 새로운 경험을 하며 발달하는데 필요한 것으로 어린이 스스로가 원하는 것이기도 하다고 하였다. 또한 사고는 분명 어린이와 부모에게 좋은 경험은 아니지만 경미한 부상은 어린 시절에 일어날 수 있는 보편적인 것으로 어린이 성장에 긍정적인 역할을 한다고 하며, 놀이에서의 위험감수, 즉 모험적인 활동은 다양한 장점을 지니고 있다고 하였다. 즉 어린이들이 즐거움을 느낄 수 있고, 자신감과 행복감이 발달하며, 자연환경 및 자연적인 요소를 경험할 수 있고, 직접적인 경험을 통하여 새로운 것을 배우며, 다양한 연령대와 어울릴 수 있다는 것이다. 또한 어린이가 자신의 능력을 안전하게 시험하고 발달시킬 수 있는 가장 이상적인 환경은 창의적인 놀이환경이라고 하였다.

한편, 서울시 상상어린이공원을 대상으로 창의놀이 행태를 분석한 김요섭(2013)은 “어린이들이 놀이시설물을 이용할 시 일반적인 놀이 행태에 비하여 특이한 놀이 행태를 단 한번이라도 보인 것”을 창의놀이 행태로 정의하고, “어린이가 놀이 시설물을 이용할 시 놀이시설물 이용 매뉴얼대로 하는 정상적인 이용 행태”를 일반적 놀이 행태⁶⁶⁾로 정의하여, 관찰 분석을 통하여 총 29가지의 창의놀이 행태 유형을 도출하였다. 김요섭(2013)이 도출한 창의놀이 행태 유형을 살펴보면, 윤선화, 정윤경(2011)이 제시한 어린이놀이시설별 안전수칙 매뉴얼에서 권장하는 정식타기를 벗어난 행태와 Sandseter, Kennair(2011)이 분류한 대표적인 위험놀이의 내용들과 일치하는 부분이 많다. 이는 어린이가 놀이시설을 모험적으로 이용할 때에 나타나는 행태들이 일부 창의적인 놀이행태와 연관되어 있음을 알 수 있다.

65) <http://www.kidsafensw.org>.

66) 일반적 놀이 행태(정식타기)는 미끄럼틀을 이용할 때 미끄럼틀에 앉아서 내려오는 행태, 그네를 이용할 때 앉음판에 앉아서 그네를 이용하는 행태, 시소를 이용할 때 양쪽에 사람이 앉아서 이용하는 행태 등 놀이시설물 매뉴얼대로 놀이시설물을 이용하는 행태를 말한다. 김요섭, 서울시 상상어린이공원 놀이시설의 창의놀이 행태 분석. 한양대학교 도시대학원 박사학위논문, 2013, p.45.

[표 2-9] 상상어린이공원 창의놀이 행태 유형과 모험성 여부

놀이시설		놀이행태	모험성 여부 ⁶⁷⁾
복합놀이시설	조합놀이대	누워서 타기	○
		활주판 오르기	○
		기구에 매달리기	○
		난간에 서기	○
		지붕에 오르기	○
일반놀이시설	그네	줄에 매달려 타기	○
		꼬아 타기	○
		빈 그네 밀기	-
		2인 함께 타기	○
		뛰어내리기	○
		서서타기	○
		옆으로 타기	○
		한 명이 양쪽 그네에 누워서 타기	○
		두 명 꼬아 겹쳐 타기	○
		좌우로 타기	○
		누워 타기	○
		흔들말	거꾸로 타기
	서서 타기		○
	잡고 흔들기		-
	옆으로 타기		○
	시소	혼자타기	-
		손으로 흔들기	-
		방아찝기	-
		누워타기	○
	모래놀이터	모래놀이	-
		모래성 만들기	-
		물 웅덩이 만들기	-
		웁스 걷기	-
	그림판	그림 그리기	-

(출처: 김요섭, 앞에 글, p.106.)

67) 윤선화, 정윤경(2011)이 제시한 어린이놀이시설별 안전수칙 매뉴얼에서 권장하는 정식타기를 벗어난 행태와 Sandseter, Kennair(2011)이 분류한 대표적인 위험놀이의 내용들과 상응하는 부분 표시.

4절. 모험성이 내재된 어린이놀이공간 사례

■ 밀브레이 유치원(Millbrae nursery school) 놀이터

캘리포니아 밀브레이(Millbrae)에 위치하는 비영리 협동 유치원(Cooperative Preschool)인 밀브레이 유치원의 놀이터는 건축가 넬슨 반 유다(Nelson Van Judah)가 설계하였으며, 전신주, 통나무, 파이프 등과 같이 기존에 사용하던 재료들을 활용하여 조성하였다. 어린이들은 기어오르기, 그네타기, 미끄럼타기 등 다양한 활동을 할 수 있으며, 타이어로 만든 언덕, 전신주로 둘러싸여 아이들만의 요새와 같은 느낌을 주는 공간 등 어린이들이 호기심을 가지고 놀 수 있는 모험적인 공간으로 구성되어 있다.



[그림 2-3] 밀브레이 유치원(Millbrae nursery school) 놀이터

(출처: <http://www.millbraenurserycoop.org/2009/12/07/play-yard/>)

■ 벨빌 공원(Belleville Park) 내 놀이터

파리에 위치하는 벨빌 공원 내에 있는 이 놀이터는 어린이와 어른 모두를 대상으로 워크숍을 개최하여 주민들이 원하는 것에 충실하면서 독창적인 공간으로 조성되었다. 놀이터 전체가 대부분 나무로 만들어져 있으며 경사가 심한 언덕에 위치한다. 연령대에 따라 경험할 수 있는 다양한 난이도와 경사가 있는 등반 코스로 되어 있는데, 이는 등산과 지붕, 항해의 세계라는 테마에서 영감을 받은 것이다. 파리 벨빌 공원의 놀이터는 위험감수(risk taking)의 원리, 즉 위험을 점진적으로 파악하고자 하는 원리에 입각하여 고안된 혁신적인 놀이터지만, 2008년에 개장한 이래 어떠한 사고도 보고되지 않았다.⁶⁸⁾



[그림 2-4] 벨빌 공원(Belleville Park) 내 놀이터

(출처: <http://www.landezine.com/index.php/2011/01/playground-in-belleville-park-by-base-landscape-architecture/>)

68) “파리 벨빌 공원의 놀이터,” http://www.lafent.com/magazine/atc_view.html?news_id=6220&gbn=02.
(검색일: 2014년 3월 21일).

■ 스킨너스 놀이터(Skinners Playground)

스킨너스 놀이터는 오스트레일리아 사우스멜버른(South Melbourne)에 위치하며 푸에이 건축사사무소(Phoocy Architects)에서 계획하였다. 이 놀이터는 4개의 버려진 컨테이너 박스를 이용하여 경제적이며 친환경적인 방식으로 아이들에게 모험적인 놀이공간을 제공하였다. 창문, 바닥재, 이음새 등 거의 모든 자재가 수많은 재활용 물품으로 구성되어 아이들의 상상력을 유발하며, 재활용 자재는 원래 모습 및 용도와 관련된 설명으로 스토리텔링 소재로 활용되고 있다. 구조물 자체는 시골 아이들이 만든 나무 위의 집이나 요새와 같은 분위기로 어린이의 호기심과 모험심을 유발하는 형태이다.⁶⁹⁾



[그림 2-5] 스킨너스 놀이터(Skinners Playground)

(출처: <http://www.peterbennetts.com/project/view/project/skinners-adventure-playground>,
<http://blog.bellostes.com/?p=1947>, <http://www.treehugger.com/sustainable-product-design/shipping-container-fun-house-from-phoocy-architects.html>)

69) 김원주, “상상과 창의를 유발하는 어린이공원 개선 전략,” 『SDI 정책리포트』, 2009, p.10, 참조.

■ 티어드롭파크(Teardrop park) 내 어린이놀이터

티어드롭파크는 뉴욕의 배터리 파크 시티(Battery Park City) 주거지 사이에 위치하는 공원으로, 미국의 조경가 마이클 반 발켄버크(Michael Van Valkenburgh Associates, MVVA)가 ‘놀이터로서 공원’을 가장 주요한 계획 개념으로 하여 어린이의 발전과 안전한 놀이 활동 및 가족 여가 활동을 위해 디자인 하였다. 이 놀이터는 자연스럽게 노출된 독특한 모양의 암석들과 비밀스러운 느낌을 주는 산책로, 사암으로 된 빙벽(ice wall), 거대하고 위험해 보이는 미끄럼틀, 모래놀이, 물놀이 공간, 암석으로 된 독서 공간, 기어오를 수 있는 암석 등으로 구성되어 어린이들의 호기심을 자극하고, 아이들이 다양한 방법으로 모험을 할 수 있는 요소들이 많다.



[그림 2-6] 티어드롭파크(Teardrop park) 내 어린이놀이터
(출처: <http://www.naturalearning.org/teardrop-park-nyc>)

■ 하네기 플레이파크

일본 최초의 모험놀이터인 하네기 플레이파크는 도쿄 세타가야구의 주택가에 인접하는 하네기공원의 남동부에 위치한다. 플레이파크의 면적은 약 3,000㎡이며, 전체적으로 높고 낮은 완만한 구릉지 형태로 되어있다. 이 공원은 ‘자신의 책임으로 자유롭게 놀기’ 라는 원칙으로 금지사항을 최소한으로 하여 아이들이 스스로 책임감을 가지면서 재미있는 놀이를 구축해 나갈 수 있도록 하고 있다. 또한 아이들의 안전을 위해 플레이리더와 주민들의 자발적인 참여로 관리되며, 무엇보다 아이들이 폐목과 나무판자 등을 활용하여 즐기고 싶은 기구를 직접 참여하여 만드는 것이 가장 큰 특징이다. 놀이터 사무소인 리더 하우스, 목재창고, 취사도구 창고, 수도시설, 물 미끄럼틀 등이 있으며, 다양한 놀이를 할 수 있는 작업대와 톱, 망치 등 목재공구가 구비되어 있다.⁷⁰⁾



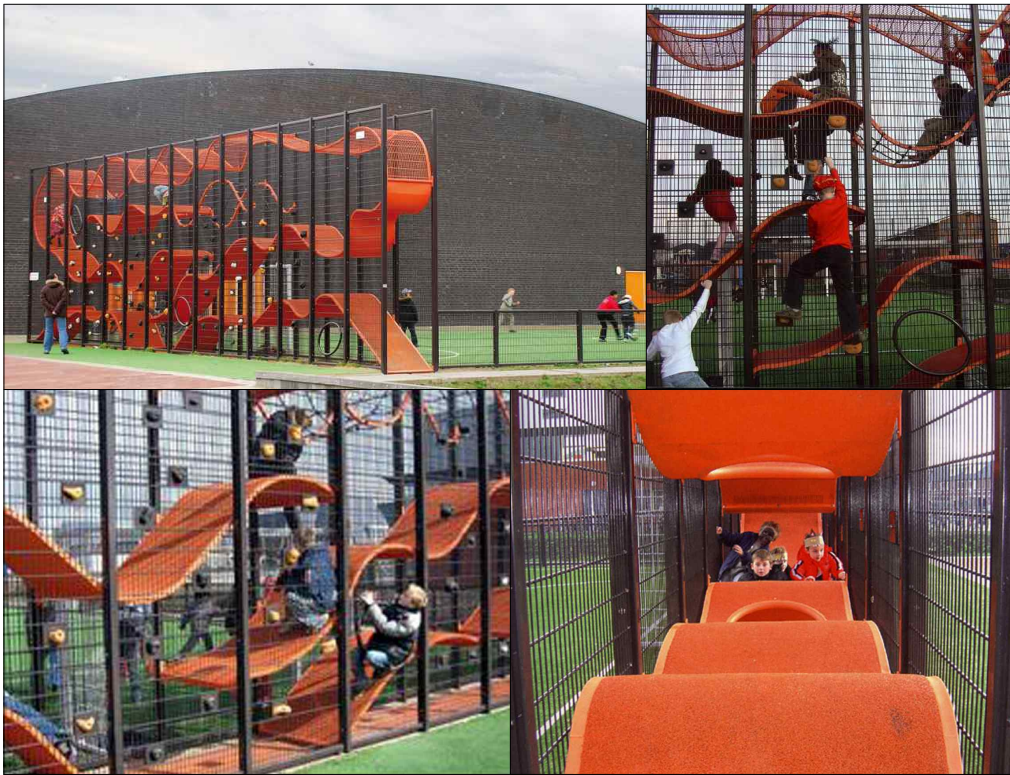
[그림 2-7] 하네기 플레이파크

(출처: <http://blog.naver.com/gronet?Redirect=Log&logNo=140034654353>)

70) 신순호, 박성현, 앞예 글, p.248-256, 참조.

■ 놀이시설물 월-홀라(Wall-holla)

네덜란드의 디자인 회사 CARVE에서 설계한 월-홀라(wall-holla)는 원래 학교 운동장의 일부로 계획하였으나 현재는 시설 자체가 독립적인 놀이터로 기능하고 있으며, 다양한 활동이 가능한 구조의 놀이시설물이다. 월-홀라는 좁은 공간에도 불구하고 60여 명의 어린이들이 동시에 놀 수 있을 만큼 충분한 크기이며, 다양한 연령대의 어린이들이 이용할 수 있다. 이 놀이시설물은 어린이 스스로 의사결정을 하여 똑같은 시설을 활용한 다양한 놀이방식, 즉 기어오르기, 매달리기, 흔들기, 미끄럼타기, 달리기, 뛰어내리기, 뛰어넘기, 숨기 등 여러 가지 모험적인 놀이행태를 유발하여 지속적인 놀이가 가능하게 한다.



[그림 2-8] 놀이시설물 월-홀라(Wall-holla)

(출처: http://www.kadinnews.com/index.php?album_ctgr=233&album_id=29750&rp=0,
<http://www.carve.nl/?pme2=122&lg=en>)

제3장 대상지선정 및 연구방법

1절. 연구대상지 선정 및 개요

1. 연구대상지 선정

본 연구는 어린이가 스스로 재미를 느끼기 위해 위험을 감수하는 모험적인 놀이행태와 모험성에 관련된 물리적인 시설 및 공간이 어떻게 나타나고 있는지를 조사하여 현재 어린이놀이공간을 모험성 측면에서 분석하기 위한 것이며, 연구대상지는 다음과 같이 선정하였다.

첫째, 서울시 자치구 중 유치원 및 초등학교 분포⁷¹⁾와 어린이공원수⁷²⁾를 고려하여 노원구를 1차 범위로 선정하였다.

둘째, 생활권공원인 어린이공원의 경우 「도시공원 및 녹지 등에 관한 법률」에서 명시하고 있는 조성 최소 면적인 1,500㎡ 이상 2,500㎡⁷³⁾ 미만인 곳을 2차 선정하였다.

셋째, 주거환경을 통일하기 위해 아파트단지 내에 있거나 2면 이상이 아파트 단지에 인접하고, 반경 250m 이내에 초등학교가 있는 곳을 3차로 선정하였다.

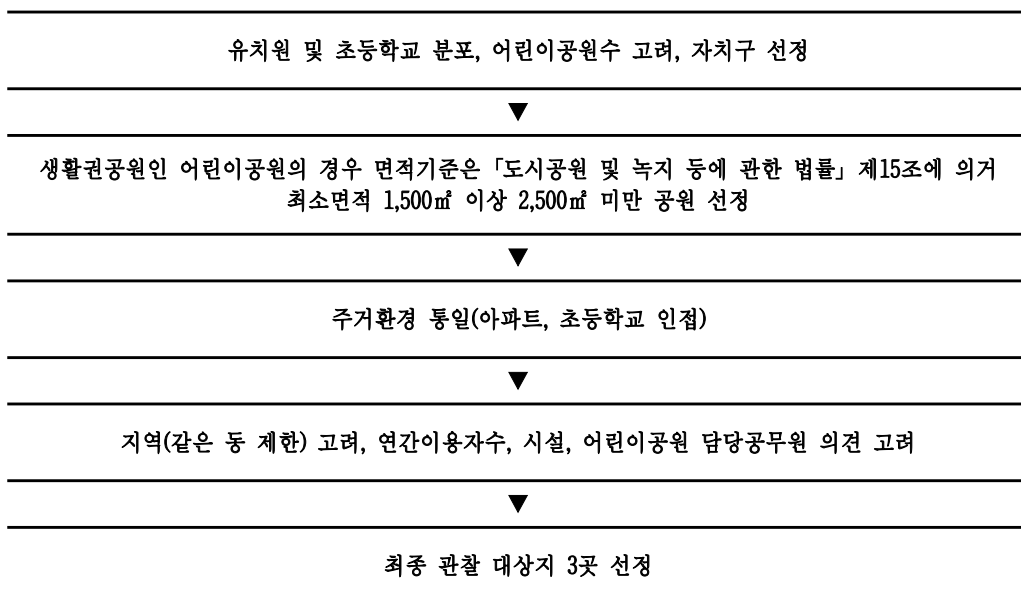
마지막으로, 연간이용자수, 시설의 다양성, 노원구청의 어린이공원 담당자의 의견 등을 반영하여 최종 3곳의 대상지를 선정하였다. 최종 3곳 중 1곳은 노원구의 주거형태가 대부분 아파트인 점을 감안하여 생활권공원으로 조성된 어린이공

71) 유치원의 개소와 학급수는 노원구(70개소, 344학급), 성북구(55개소, 242학급), 송파구(51개소, 235학급) 순으로 높았으며, 초등학교의 개소와 학급수는 노원구(70개소, 344학급), 성북구(55개소, 242개소), 송파구(51개소, 235학급) 순으로 높게 나타났다. 서울시 통계자료, http://stat.seoul.go.kr/jsp2/WWS8/WWSDS8111.jsp?cot=017&sr_l_dtl=10001.

72) 서울시 자치구별 지정되어 있는 어린이공원 중 미조성 어린이공원은 제외하고, 조성되어 있는 어린이공원수는 강서구(107개소), 노원구(87개소), 서초구(80개소), 송파구(79개소) 순으로 나타났다. 서울시 2013 공원현황자료, 서울시 공원녹지정책과.

73) 예비관찰을 한 결과, 면적이 2,500㎡ 이상이 되면 연구자 1인이 조사하기에 정확도가 떨어질 것으로 판단되었다. 노원구에 조성된 어린이공원 중 면적 1,500㎡미만이 27개소, 1,500㎡이상 2,500㎡미만이 47개소, 2,500㎡이상이 13개소로 나타나, 1,500㎡이상 2,500㎡미만이 전체수의 54%이다.

원이 아닌 아파트에서 조성·관리하는 놀이터를 함께 관찰하는 것이 보다 다양한 어린이놀이공간을 관찰하는데 도움이 될 것으로 판단하였다. 따라서 최종 선정된 어린이공원과 가장 인접하며 시설이 다양한 아파트 내 놀이터를 최종 대상지 중 1곳으로 포함하였다. 이와 같은 선정과정을 거쳐 최종 관찰대상지로 상계주공놀이터, 소망어린이공원, 신창상상어린이공원 등 3곳을 선정하였고, 연구대상지 선정과정은 [그림 3-1]과 같다.



[그림 3-1] 연구대상지 선정과정

[표 3-1] 연구대상지

대상지	위치	면적	조성년도	주요시설
상계주공 놀이터 ⁷⁴⁾	· 서울시 노원구 상계동 720	850.0㎡ ⁷⁵⁾	1988년	· 그네, 세로철봉, 시소, 외출균형놀이대, 정글짐, 조합놀이대, 허리돌리기, 회전무대, 평의자, 등의자
소망 어린이공원	· 서울시 노원구 상계동 720-1	1,500.0㎡	1988년 (2011년 일부 정비)	· 조합놀이대A, B, 파고라, 등의자
신창상상 어린이공원	· 서울시 노원구 월계동 563	2,040.7㎡	2009년 재정비	· 그네, 모래탁자, 유아조합놀이대, 6인용 흔들놀이, 조합놀이대, 흔들놀이, 파고라, 평의자, 등의자, 장식벽, 음수전

2. 연구 대상지 개요

(1) 상계주공놀이터

상계주공놀이터는 서울시 노원구 상계동 720에 위치하는 상계주공아파트 5, 6단지 사이에 위치하며, 현재 놀이터에 대한 정식 명칭은 없어 본 연구에서는 상계주공놀이터라고 명명하였다. 소망어린이공원의 서쪽으로 녹지대를 사이에 두고 바로 인접하고 있으며, 면적은 약 850㎡이다. 1988년에 상계주공아파트와 함께 조성되었고 6단지 관리사무소에 확인해 본 결과 처음 조성된 이후 특별히 재정비된 적은 없으며, 현재 시설들은 외관상 녹슬거나 페인트칠이 벗겨지고 일부 부품이 소실되어 노후화된 상태이다.



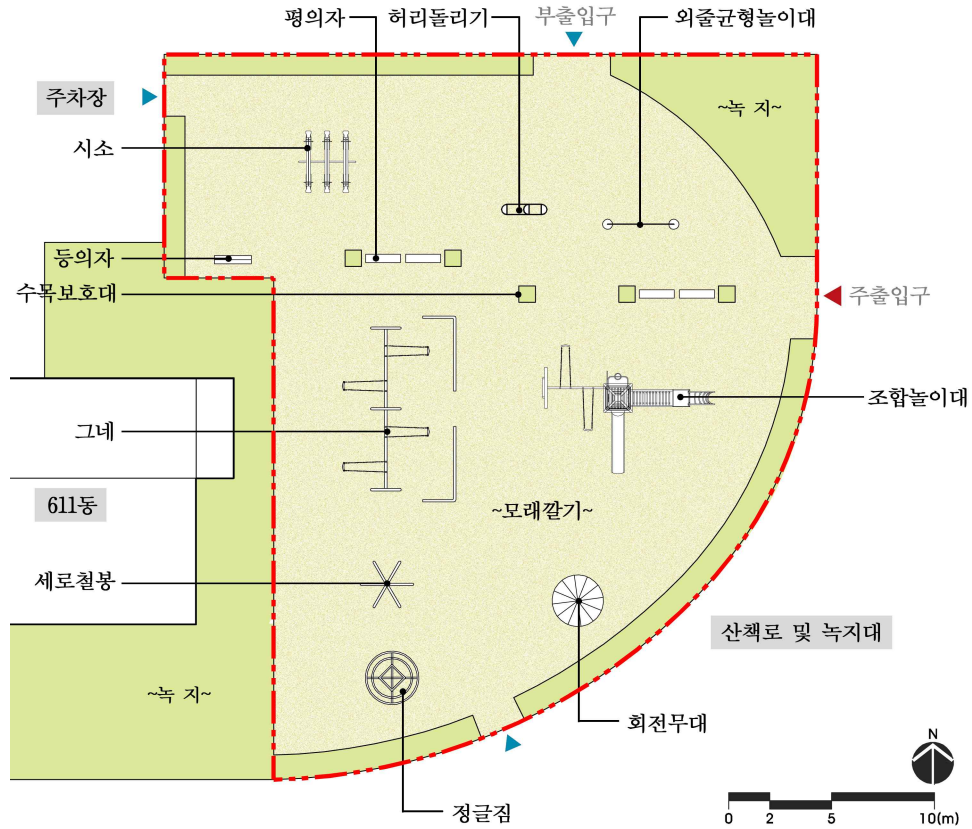
[그림 3-2] 상계주공놀이터 위치도

1980년대 후반에 조성된 상계주공놀이터는 마른 땅에 철제로 된 놀이시설이 배치된 전통놀이터의 형식으로 조성되어 있다. 동측 단지 내 보도와 연결된 주진입로와 북측 6단지 아파트에서 진입할 수 있는 진입로, 서측 주차장과 연계된 진입로 및 남측 산책로와 연결된 진입로 등 총 4개의 출입구가 있다. 그러나 녹지

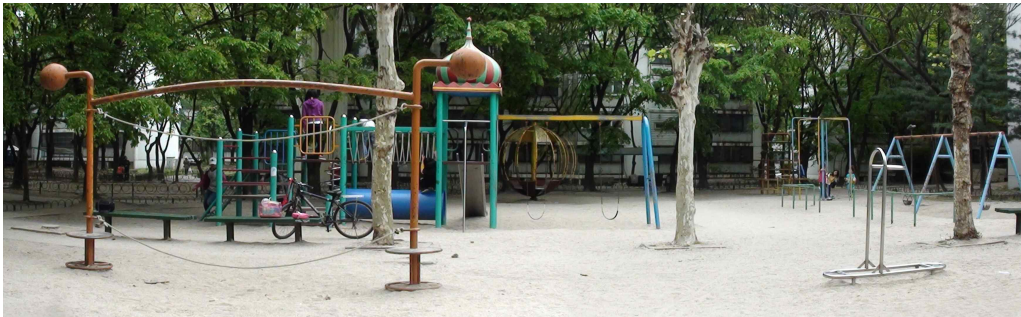
74) 상계주공아파트 6단지에 조성된 놀이터.

75) 현재 상계주공아파트의 준공도면을 구할 수가 없어, 인터넷의 항공사진과 현장조사를 통하여 놀이터 평면 도면을 직접 작성하였다. 인접한 소망어린이공원의 경계와 면적을 참고하여 AutoCAD 도면을 작성한 것으로 정확한 면적에 오차가 있을 것이며, 일 단위 및 소수 단위까지의 면적은 알 수 없다.

대의 경계로 설치되어 있는 철제웁스가 낮고, 교목 하부 녹지대의 대부분이 관목이나 지피류가 식재되어 있지 않고 흙으로만 채워져 있어, 녹지대를 이동 동선이나 공간으로 이용하는 경우가 많다. 특히 어린이의 경우 주출입구 및 부출입구 외에 녹지대를 통하여 드나드는 경우가 많다.



[그림 3-3] 상계주공놀이터 평면도



[그림 3-4] 상계주공놀이터 전경

[그림 3-3] 상계주공놀이터 평면도⁷⁶⁾에서 보는 것처럼 주출입구의 일직선상으로 배치되어 있는 평의자와 수목보호대를 중심으로 북측과 남측으로 나뉘어 나머지 공간과 시설이 배치되어 있다. 놀이시설로 조합놀이대, 그네, 시소, 정글짐, 회전무대, 외줄균형놀이대가 설치되어 있고, 운동시설로 세로철봉과 허리돌리기가 설치되어 있다. 그네의 경우 그네줄이 끊어져 안장과 함께 소실된 부분이 있어 4개 중 3개의 그네만 사용이 가능하고, 회전무대는 녹이 슬어 어린이가 스스로 돌리기에 힘이 드는 편이다. 또한 허리돌리기는 발판이 소실되어 실질적으로 허리돌리기 기능은 하지 못하고 있다.

바닥포장은 놀이터 전체에 모래가 깔려있으며, 놀이시설이 설치되어 있는 부분과 일정한 주변은 어린이들이 놀이시설 이용 시 충격을 완화하고 모래놀이를 할 수 있는 정도의 깊이로 깔려있고, 나머지 부분은 딱딱한 콘크리트 포장인 드러나는 정도로 얇게 깔려 있다.

놀이시설



조합놀이대



그네



시소



정글짐

<계속>

76) 현재 상계주공아파트의 준공도면을 구할 수가 없어, 인터넷의 항공사진과 현장조사를 통하여 AutoCAD로 놀이터의 평면도를 직접 작성하였다. 놀이시설의 경우 실물과 최대한 비슷한 형태로 구분할 수 있게 작성하였고, 놀이시설명의 경우 일반적으로 많이 이용되는 이름을 참고하여 명명하였다.



회전무대



외줄균형놀이대

운동시설



세로철봉



허리돌리기

휴게시설 및 관리시설



평의자 및 등 의자



수목보호대

녹지



녹지대



녹지대 하부

[그림 3-5] 상계주공놀이터 주요시설

(2) 소망어린이공원

소망어린이공원은 서울시 노원구 상계동 720-1에 위치하고 있으며, 면적은 1,500.0㎡이다. 「도시공원 및 녹지 등에 관한 법률」에 의해 지정된 어린이공원으로 1988년에 조성되어 노원구청에서 관리하고 있으며, 2011년에 놀이시설물이 교체되었다. 생활권 공원이지만 상계주공아파트 5단지과 6단지 사이에 위치하고 있어 실질적인 이용자는 아파트 입주자들이 대부분이다. 소망어린이공원은 서측으로 인접하는 상계주공놀이터와 함께 단지 중심부에 위치하여 5, 6단지 내 놀이터 중 이용자가 가장 많으며, 2013년 서울시 공원현황 통계자료에 의하면 노원구 어린이공원 중 연간이용자수⁷⁷⁾가 가장 높은 것으로 나타났다.



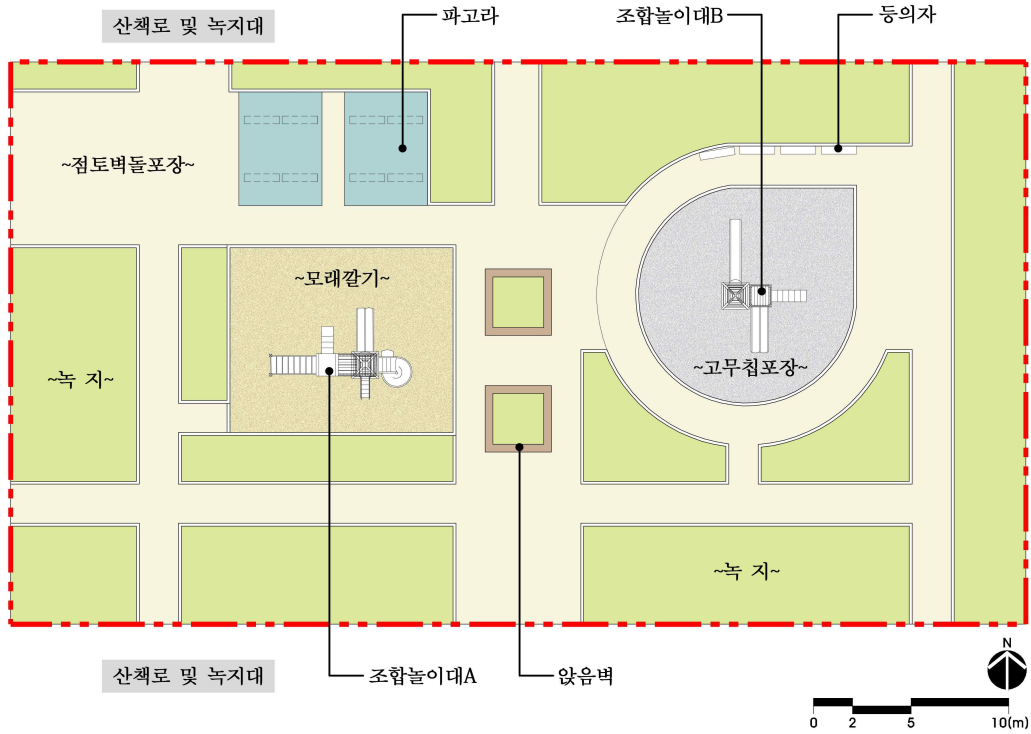
[그림 3-6] 소망어린이공원 위치도

[그림 3-7]에서 소망어린이공원 평면도⁷⁸⁾를 보면 공원 중앙에 있는 플랜터 겸 앉음벽을 중심으로 두 개의 놀이공간과 단지 내 산책로와 연결되는 소로 및 녹지대가 배치되어 있다. 각 놀이공간에는 조합놀이대가 한 개씩 설치되어 있으며, 그

77) 약 40,000명, 서울시 2013 공원현황자료, 서울시 공원녹지정책과.

78) 노원구청에 보관되어 있는 도면이 없어, 인터넷의 항공사진과 현장조사를 통하여 AutoCAD로 놀이터의 평면도를 직접 작성하였다. 놀이시설의 경우 실물과 최대한 비슷한 형태로 구분할 수 있게 작성하였고, 놀이시설명의 경우 일반적으로 많이 이용되는 이름을 참고하여 조합놀이대A, B로 나누어 명명하였다.

외 다른 놀이시설이나 운동시설은 없다. 바닥면은 각각 모래갈기와 고무칩포장으로 되어 있고 나머지 휴게공간과 소로는 점토벽돌포장으로 되어 있다.



[그림 3-7] 소망어린이공원 평면도



[그림 3-8] 소망어린이공원 전경

조합놀이대A는 시설에 대한 세부정보가 없으나, 사용연령 범위가 3~6세로 표기된 조합놀이대B보다 플랫폼의 높이와 미끄럼틀 활주판의 모양이 더 다양하고

매달려서 건널 수 있는 구름사다리 및 플랫폼으로 기어오를 수 있는 형태가 추가되어 있어 사용연령이 상대적으로 조금 더 높을 것으로 판단된다. 휴게시설에는 파고라 및 하부에 평의자와 녹지대에 면한 부분에 일부 등의자가 설치되어 있고, 중앙에 위치하는 플랜트가 윗면이 목재로 마감 처리된 앓음벽 형식으로 되어 있어 휴게기능을 하고 있다.

놀이시설



조합놀이대A



조합놀이대B

휴게시설 및 관리시설



파고라



앓음벽

녹지



녹지대



녹지대 하부

[그림 3-9] 소망어린이공원 주요시설

(3) 신창상상어린이공원

신창상상어린이공원은 서울시 노원구 월계동 563에 위치하고 있으며, 면적은 2,040.7㎡이다. 이 공원은 어린이의 상상력과 창의력, 감성을 키우기 위한 서울시 상상어린이공원 사업 1단계 대상지 중 한 곳으로 2009년에 재정비되었다. 서울월계초등학교 남동쪽에 바로 면하고 있으며, 북동쪽으로 월계주공 1,2단지 아파트와 인접하고 있다. ‘나비를 따라 들어간 숲 속’을 공원 주제로 구성되어 있다.

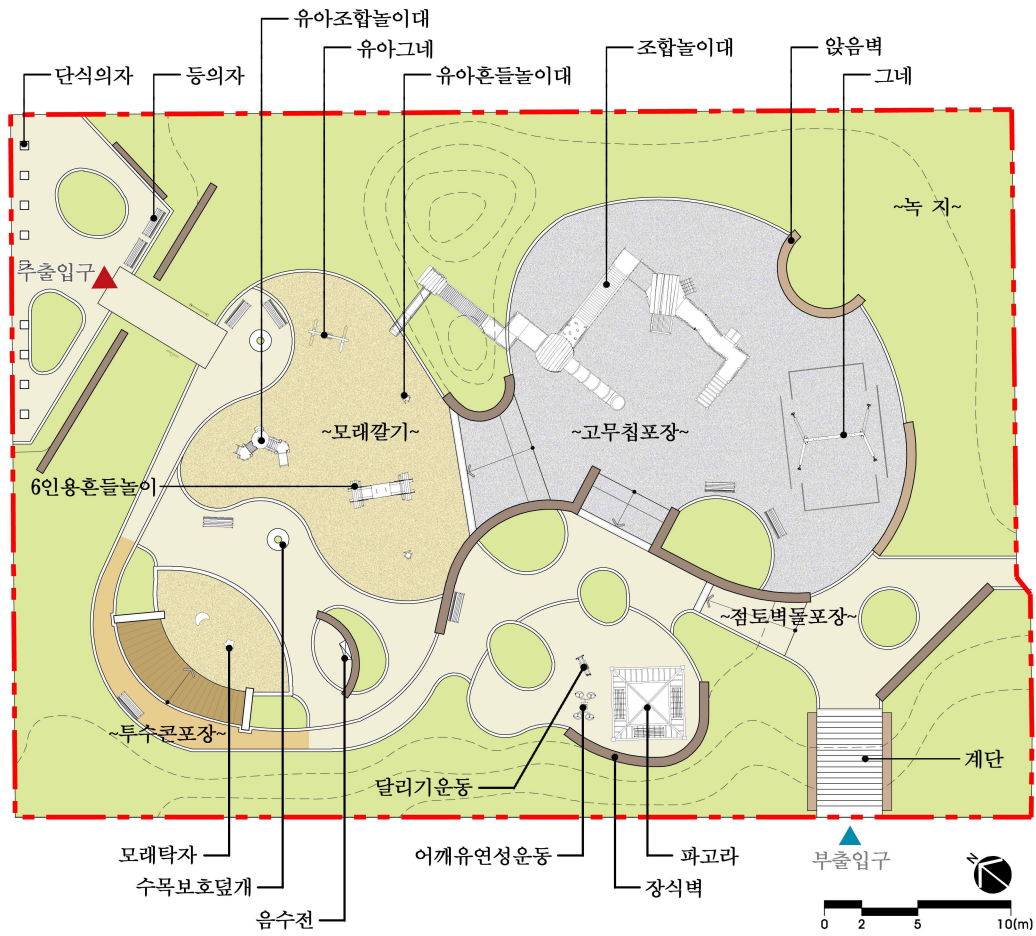


[그림 3-10] 신창상상어린이공원 위치도

[그림 3-11] 신창상상어린이공원 평면도⁷⁹⁾를 보면 크게 유아용 놀이시설이 주를 이루는 놀이공간과 조합놀이대와 그네가 중심이 되는 놀이공간, 그리고 주출입구와 파고라가 설치된 휴게공간으로 구성되어 있다.

놀이시설은 조합놀이대, 그네, 6인용흔들놀이, 모래탁자가 설치되어 있는 모래놀이장, 유아조합놀이대, 유아그네, 유아흔들놀이대 등 유아부터 초등학생까지 폭넓은 연령대가 이용할 수 있는 다양한 시설이 설치되어 있다. 공원 안내표지판에 놀이시설은 어린이 전용으로 사용연령은 6~13세라고 표기되어 있으나, 조합놀이대의 경우 부착되어 있는 공산품 안전인증표시에 사용연령이 36개월 이상이라고 표기되어 있다.

79) 노원구청에서 제공받은 도면을 활용하였고, 예비 현장조사 결과, 일부 시설의 배치나 포장면 재료, 녹지대의 축소 등 도면과 상이한 부분이 있어 현황에 맞게 수정하였다.



[그림 3-11] 신창상상어린이공원 평면도

(출처: 신창상상어린이공원 조성사업 조경도면, 2008, 노원구청 공원녹지과, 일부 현황에 맞게 본인 수정)



[그림 3-12] 신창상상어린이공원 전경

휴게시설로 파고라, 평의자, 등의자, 음수전 등이 설치되어 있으며, 음수전은 주로 모래놀이를 하는 어린이들이 이용하고 있고, 파고라 옆에 운동시설로 달리

운동시설



달리기운동



어깨유연성운동

휴게시설 및 관리시설



파고라



등의자



장식벽

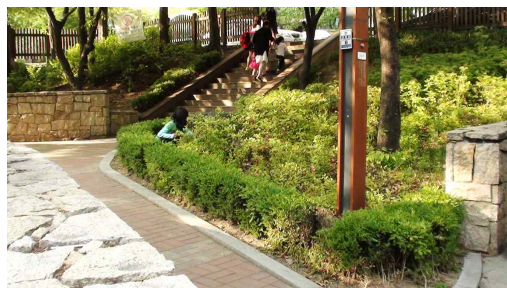


앞음벽

녹지



녹지대



녹지대 하부

[그림 3-13] 신창상상어린이공원 주요시설

2절. 연구방법

1. 이용행태 관찰조사

(1) 조사방법

본 연구에서는 행태관찰 방법을 이용하여 어린이들의 놀이행태가 모험성 측면에서 봤을 때 놀이공간 및 시설에서 어떻게 나타나고 있는지 조사하고자 한다.

행태관찰은 질적 현장연구에 해당하는 방법으로 사람들이 물리적인 환경을 이용하는 모습을 연구자가 직접 관찰하여 체계적으로 주시하는 것으로 사람들의 활동에 의미를 가지는 방법론이라 할 수 있다. 행태관찰은 사람들에게 아무런 통제를 가하지 않고 자연스럽게 관찰하는 자연관찰과 필요시 통제를 가하면서 관찰하는 통제관찰로 나눌 수 있다. 자연관찰은 관찰자의 개입 여부에 따라 참여관찰과 비참여관찰로 분류할 수 있으며, 이는 관찰자의 위치에 따라 다시 4가지 유형으로 구분할 수 있다. 관찰대상자들이 알지 못하는 곳에 위치하는 은밀한 관찰자(Secret Outsider), 관찰대상자에게 소개 및 연구 설명 후에 관찰하는 드러난 관찰자(Recognized Outsider), 보이는 위치에서 관찰하는 한계참여자(Marginal Participant), 직접 관찰대상자와 함께 생활하면서 행태를 관찰하는 직접참여자(Full Participant)로 구분한다.⁸⁰⁾ 본 연구에서는 어린이들의 놀이행태를 관찰하기 위하여 한계참여 및 드러난 관찰법⁸¹⁾을 이용하고, 원거리 관찰이나 행태지도 작성 시에는 은밀한 관찰을 혼용한다.

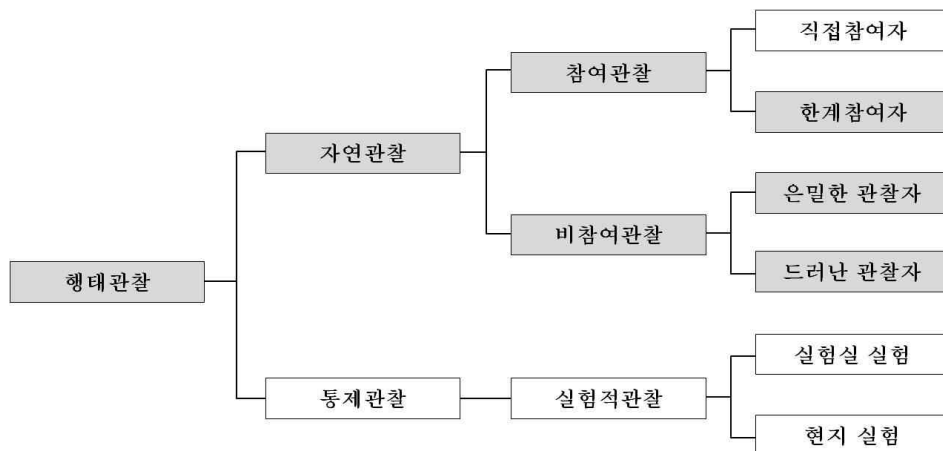
행태지도는 물리적인 공간에서 실질적으로 나타나는 이용행태를 측정하는 방법으로, 관찰대상자에게 간섭하지 않고, 객관적으로 관찰하는 것이다. 행태지도를 통하여 환경과 행동 간의 관계와 ‘어떤 공간 및 요소가 가장 활발히 이용 되는가’에 대한 결론을 산출할 수 있다.⁸²⁾ 어린이놀이공간에서 어린이들의 행태지도

80) 김요섭, 앞의 글, pp.66-8, 참조.

81) 예비조사 결과, 어린이들의 행태를 사진이나 비디오로 근접 촬영하는 것은 어린이들과 동반한 일부 부모나 보호자들에게 관찰 목적에 대한 정보를 사전에 알리는 것이 필요하였다.

82) Robin C. Moore, Nilda G. Cosco, Using Behaviour Mapping to Investigate Healthy Outdoor Environments for Children and Families. In Thompson, Catharine Ward, Peter Aspinall and Simon Bell(Eds.), *Innovative Appr*

를 작성하는 것은 공간에서 나타나는 어린이의 신체적 활동 패턴을 시각화하여 놀이공간에서 집중되는 공간과 시설을 객관적으로 데이터화 할 수 있다. 본 연구에서는 어린이놀이공간에서 집중적으로 이용하는 공간 및 시설과 행태관찰시 나타나는 어린이의 모험적인 행동을 비교하기 위하여 행태지도를 우선 작성하였다. 행태지도는 30분 간격으로 초등학교에 취학하기 전 유아와 초등학교에 취학한 어린이, 중학생 이상 청소년, 20세 이상 성인으로 분류하여 점을 찍는 형태로 밀도를 표시하였고, 행태지도를 작성하는 시간 외에는 어린이의 행태를 관찰하였으며, 행태지도를 작성할 때에 놓칠 수 있는 놀이행태를 기록하기 위하여 사진촬영을 병행하였다.



[그림 3-14] 행태관찰의 유형

(출처: 조창완, Time-Lapse촬영기법을 이용한 도심 광장의 이용행태에 관한 연구: 청량리 역광장을 사례로, 서울시립대학교 석사학위논문, 1998, 김요섭, 앞에 글, p.67에서 재인용)

(2) 조사시기

행태관찰조사는 2014년 4월 말부터 5월 중 맑은 날을 기준으로 각 대상지마다 주중 2회 및 주말(토요일) 1회로 하여, 오후 3시부터 오후 5시 반 사이⁸³⁾에 실

oaches to Researching Landscape and Health, Open Space: People Space 2 (Oxon: Routledge, 2010), p.34.

83) 어린이놀이공간 이용행태와 관련된 조사를 실시한 선행연구를 종합하였을 때, 어린이의 이용이 많은 시간을 중심으로 관찰조사한 시간은 다음과 같다. 김요섭(2013)의 연구에서는 주말 오전 9시~12시와 오후 2

시하였다. 행태지도는 조사일마다 30분 간격인 오후 3시, 3시 반, 4시, 4시 반, 5시, 5시 반으로 각 6회 실시하여 각 대상지별로 주중 2일×6회로 12회, 주말 1일 6회로 총 18회 작성하였다. 작성 후 시간별로 작성된 행태지도는 조사일별로 1차 합산하고, 주중 2회, 주말 1회로 합산된 각 조사일별 지도를 다시 2차 합산하여 최종 행태지도를 도출하였다. 따라서 최종 행태지도에 표시된 점들은 관찰대상자의 정확한 수를 나타내는 정량적인 결과라기보다 시설과 공간의 이용빈도를 나타내는 정성적 결과로 보는 것이 타당하다.

[표 3-2] 이용행태 조사방법 및 조사시기

구 분	내 용
관찰 방법	· 참여관찰(한계참여), 비 참여관찰(은밀한 관찰, 드러난 관찰)
관찰 기록 방법	· 행태지도(behaviour mapping), 사진 및 비디오 촬영
관찰 일시 및 시간	· 일시: 2014년 4월 중순부터 5월 중순 중 맑은 날 기준으로 주중 2회, 주말 1회 관찰 · 시간: 오후 3시~5시 반

2. 인터뷰 조사

인터뷰 조사는 놀이시설 및 공간의 주 이용자인 어린이를 1차 대상으로 선정하였고, 어린이와 함께 동행한 보호자를 2차 대상으로 하여 실시하였다.

어린이 인터뷰 조사는 분석항목의 행태적 측면에 해당하는 행동을 하는 어린이를 대상으로 하였다. 즉 도전적이거나 모험적인 놀이행위를 하는 어린이에게

시~5시, 특정 어린이공원(서울시 강북구에 소재하는 별말어린이공원)을 대상으로 이용시간대를 조사한 김요섭(2009)의 연구에서는 오후 1시~5시, 박정아(2010)의 연구에서는 토요일 오후 2시~6시 사이에 놀이터를 가장 많이 사용하고 있는 것으로 나타났고, 아파트 외부공간의 어린이 놀이이용행태에 관한 연구를 한 김만진(2004)은 관찰시간을 평일과 토요일은 하교시간 이후인 오후 2시 30분~5시 30분으로 정하여 관찰조사하였다. 따라서 본 연구에서는 선행연구와 연구대상지 예비조사를 바탕으로 이용이 가장 활발한 시간인 오후 3시부터 5시 반으로 관찰시간을 설정하였다.

그렇게 노는 이유와 스스로 위험성을 인지하는지에 대한 여부 등을 물어보았다. 예비조사 후, 미취학 어린이의 경우 아직 본인의 의견을 말하기 어렵기 때문에 간략한 응답을 들을 수 있도록 짧은 질문 위주로 조사하였고, 취학 어린이의 경우 보통 초등학교 3학년 이상의 어린이는 자신의 생각과 의견을 뚜렷하게 전달하는 편이었다. 7세에서 9세 사이의 어린이는 각 개인의 능력에 따라 다양하게 반응하였기 때문에 대상자의 특성에 따라 인터뷰를 진행하였다.

보호자와의 인터뷰는 현장에서 관찰된 놀이행태 즉, 어린이가 위험을 감수하면서 도전적으로 노는 행태와 놀이공간에 그러한 행동을 지지할 수 있는 요소의 도입여부 등에 관한 의견을 들어보았다. 어린이와 동행한 어머니와 아버지, 할머니와 할아버지 등 다양한 성별과 연령대를 고려하여 인터뷰를 진행하고자 하였다. 인터뷰 대상자별 조사내용은 다음과 같다.

■ 모험성 있는 행동을 하는 어린이

- 일반적 사항 표시: 성별, 나이
- 놀이시설을 정해진 놀이방식 외에 새로운 방식으로 이용하는 이유
- 새로운 놀이행태에 대한 생각
 - 새로운 방식으로 노는 이유
 - 위험성에 대한 스스로의 판단 여부
- 모험적인 행동을 할 때 보호자의 반응
- 연구대상지에서 재미 있는 시설과 재미 없는 시설 및 이유

■ 모험성 있는 행동을 하는 어린이의 보호자

- 일반적 사항 표시: 자녀의 나이, 보호자의 연령대 및 성별
- 어린이가 놀이공간에서 정식이 아닌 새로운 방식으로 놀거나 모험적인 행동을 하는 것에 관한 견해
- 어린이놀이공간의 안전성과 모험성에 관한 견해

3절. 분석항목 설정

본 연구는 어린이가 놀이를 할 때 다양한 상황과 자극들을 스스로 극복하면서 가지는 흥미나 모험적인 요소와 관련하여 현재 어린이놀이공간을 분석하고자 하는 것이다. 즉 어린이들이 긍정적인 감정으로 놀이에 재미를 느끼고 새로운 환경을 반복적으로 경험하면서 신체능력을 향상시키는데 도움이 되는 모험성 측면에서 어린이놀이공간을 분석하기 위해 다음과 같이 분석항목을 설정하였다.

우선 품공법 및 안전관리법에 의해 제거되어야 하는 위험요인(Hazard)은 안전검사 전문가가 제작, 설치 단계에서 상세한 검사항목과 방법에 따라 전문적으로 조사하는 것으로, 안전관리법 시행 이후 우리나라 어린이놀이공간은 안전검사에 통과한 시설만 이용이 가능하도록 되어 있다. 따라서 본 연구에서는 현재 위험요인이 없는 것으로 평가되어 있는 놀이시설을 본래 의도와 다른 새로운 방식으로 이용하는 행위를 어린이가 재미를 느끼면서 스스로 위험을 감수하는 행동으로 보았고, 모험과 스릴이 있는 활동으로 어린이의 다양한 발달에 도움이 되는 것으로 밝혀진 위험성의 긍정적인 측면 또한 분석항목 설정 시 고려하였다. 위험성은 선행연구에서 고찰한 바와 같이 사회·문화적 차이에 따라 주관적으로 변하는 것이다. 본 연구는 문화이론에 적용한 어린이놀이공간에 대한 시각 중에서 위험감수를 긍정적인 놀이의 가치로 생각하는 평등주의자적 입장이 다른 시각에 비해 상대적으로 어린이가 느끼는 놀이의 재미와 모험성 발달 측면을 보다 중시하는 것으로 판단하여 분석항목 설정에서 평등주의자적 입장을 고려하고자 하였다.

분석항목은 첫째, 어린이놀이시설 안전매뉴얼에서 제시하는 놀이시설 이용 안전관리 수칙과 둘째, 어린이놀이시설 위험관리 가이드에서 정의한 위험성 요인 사례에서 나타나는 물리적 요인 및 어린이가 정식 외의 행동을 감수하면서 재미를 느끼는 인적 요인을 고려하였고, 셋째, 어린이의 발달에 도움이 되는 위험한 놀이의 성격과 넷째, 김요섭(2013)의 연구에서 나타난 창의놀이 행태를 참고하여 설정하였다. 위험놀이의 경우 현재 우리나라의 안전문화 시각에서는 부적합한 유형들이 많지만, 그러한 요소가 지닌 모험적이고 긍정적인 기능 측면에서 보았

을 때 우리나라 어린이놀이공간에 부합될 수 있는 부분을 고려하였고, 김요섭 (2013)이 조사한 창의놀이 행태 중 정식타기 방식이 아닌 흥미위주의 위험감수 행태로 나타나는 항목은 본 연구에서 살펴보고자 하는 모험적인 측면과 비슷한 것으로 판단되어 함께 참고하였다.

[표 3-3], [표 3-4], [표 3-5], [표 3-6]은 모험성 분석항목을 도출하기 위하여 참고한 각 자료별로 항목을 도출하는 과정이며, 도출한 각 항목들을 취합, 정리한 후 적용될 수 있는 물리적 측면과 행태적 측면으로 분류하여 최종 분석항목을 설정하였다.

[표 3-3] 놀이시설별 안전수칙에서 도출한 분석항목

안전수칙 내용 중 참조 부분		분석항목 도출
그네	<ul style="list-style-type: none"> · 그네가 완전히 정지한 후에 타고 내린다. · 그네 줄을 꼬지 않는다. · 그네 중앙에 앉아서 탄다. · 배를 깔고 엎드려서 타거나 서서 타는 행위 등은 삼간다. · 한 그네에 한 사람만 탄다. · 타는 도중 뛰어내리지 않는다. 	<ul style="list-style-type: none"> ▷ 뛰어내리기 ▷ 꼬면서 타기 ▷ 서서 타기 ▷ 엎드려 타기 ▷ 여럿이 타기
미끄럼틀	<ul style="list-style-type: none"> · 미끄럼 판으로 올라가지 않고 반드시 계단을 이용해서 올라간다. · 활주판에서는 한 사람씩 앉아서 내려온다. · 엎드려 타거나 서서 타지 않는다. 	<ul style="list-style-type: none"> ▷ 기어오르기 ▷ 여럿이 타기 ▷ 엎드려 타기 ▷ 서서 타기
흔들놀이 기구	<ul style="list-style-type: none"> · 흔들놀이기구 위에서 서 있거나 뛰지 않는다. · 내릴 때는 상대방에게 미리 알리고 조심하 내린다. 	<ul style="list-style-type: none"> ▷ 올라서기 ▷ 뛰어내리기
회전놀이 기구	<ul style="list-style-type: none"> · 회전하는 도중에 뛰어내리거나 뛰어오르지 않는다. · 회전대를 갑자기 고속으로 회전하지 않는다. 	<ul style="list-style-type: none"> ▷ 뛰어내리기 ▷ 뛰어오르기 ▷ 고속으로 타기 ▷ 고속으로 회전하기
정글짐, 오르는 기구, 건너는 기구	<ul style="list-style-type: none"> · 꼭대기에서 놀거나 앉지 않는다. · 꼭대기에서 거꾸로 매달리거나 걸어 다니지 않는다. · 꼭대기에서 뛰어내리지 않는다. · 내려올 때 뛰어내리지 않고 안전한 방법으로 천천히 내려온다. 	<ul style="list-style-type: none"> ▷ 올라앉기 ▷ 매달리기 ▷ 올라 균형잡기 ▷ 뛰어내리기

- 기어오르기
- 뛰어오르기
- 뛰어내리기
- 올라서기
- 올라앉기
- 올라 균형잡기
- 매달리기
- 고속으로 타기
- 꼬면서 타기
- 서서 타기
- 엎드려 타기
- 여럿이 타기
- 회전할 수 있는 유형

(출처: 윤선화, 정윤경, 앞에 책, pp.142-4)

[표 3-4] 위험성 예제에서 도출한 분석항목

위험성 예제 중 참조 부분		분석항목 도출 ⁸⁴⁾	
물리적 요인	<ul style="list-style-type: none"> · 보통 어린이가 뛰어 내릴 수 있는 놀이기구의 높이 · 회전 또는 움직이는 놀이기구 	▷ 뛰어내리기 회전할 수 있는 유형	▶ <ul style="list-style-type: none"> · 뛰어내리기 · 높은 곳에 오르기 · 회전할 수 있는 유형
인적 요인	<ul style="list-style-type: none"> · 놀이기구 울타리 방책을 넘어 뛰어내리려는 행위 · 움직이는 놀이기구에 접근하는 행위 · 놀이기구 제일 높은 곳에 오르는 행위 	▷ 뛰어내리기 높은 곳에 오르기	

(출처: 배송수, 김정규, 송원영, “어린이놀이시설 위험관리 가이드,” 『안전지침 시리즈』, (사)한국놀이시설위해관리센터, 2013)

[표 3-5] 대표적인 위험놀이에서 도출한 분석항목

대표적인 위험놀이 중 참조 부분		분석항목 도출	
높은 곳에서 놀기	<ul style="list-style-type: none"> · 기어오르기 · 신축성이 있는 곳에서 뛰기 · 표면상태 · 높은 곳에서 균형잡기 · 매우 높은 곳에 매달리기, 그네 타기 · 높은 곳에서 뛰어내리기 · 높은 곳에 매달리기 · 높은 곳에서 균형잡기 	▷ 기어오르기 뛰어내리기 균형잡기 매달리기	▶ <ul style="list-style-type: none"> · 기어오르기 · 균형잡기 · 뛰어내리기 · 매달리기 · 고속으로 타기 · 서서 타기 · 여럿이 타기 · 신체놀이 · 빠르게 달리기 · 숨기 · 위요된 공간
고속으로 놀기	<ul style="list-style-type: none"> · 고속으로 그네 타기 · 고속으로 미끄럼틀 타기 · 통제하기 어려운 정도로 빠르게 달리기 · 서서 또는 여럿이 함께 타기, 줄지어 타기 	▷ 고속으로 타기 빠르게 달리기 서서 타기 여럿이 타기	
거친 신체놀이	<ul style="list-style-type: none"> · 몸싸움 놀이 · 막대기나 나뭇가지로 찌르기 · 싸움 놀이 · 추격 놀이 	▷ 신체놀이	
숨거나 헤멜 수 있는 곳에서 놀기	<ul style="list-style-type: none"> · 혼자 탐험하기 · 낮은 곳에서 혼자 놀기 · 헤멜 수 있는 환경 	▷ 숨기 위요된 공간	

(출처: Ellen B. H. Sandseter, Leif E. O. Kennair, 앞에 글, p.265)

84) 어린이가 재미를 느끼기 위해 정식 외의 방식으로 스스로 위험을 감수하면서 노는 행태에 따라 나타나는 항목의 경우, 예비관찰을 통하여 어린이놀이시설 위험관리 가이드에서 제시된 예제 외에 나타날 수 있는 모든 항목을 판단하여 최종 분석항목에서 고려하였다.

[표 3-6] 창의놀이 행태에서 도출한 분석항목

창의놀이 행태 중 참조 부분		분석항목 도출	
조합 놀이대	<ul style="list-style-type: none"> · 누워서 타기 · 활주판 오르기 · 기구에 매달리기 · 난간에 서기 · 지붕에 오르기 	▷	<ul style="list-style-type: none"> · 누워서 타기 · 오르기 · 매달리기 · 올라서기 · 오르기
그네	<ul style="list-style-type: none"> · 줄에 매달려 타기 · 꼬아 타기 · 2인 함께 타기 · 뛰어내리기 · 서서타기 · 옆으로 타기 · 한 명이 양쪽 그네 누워서 타기 · 두 명 꼬아 겹쳐 타기 · 좌우로 타기 · 누워 타기 	▷	<ul style="list-style-type: none"> · 매달리기 · 꼬면서 타기 · 여럿이 타기 · 뛰어내리기 · 서서 타기 · 옆으로 타기 · 누워서 타기
흔들말	<ul style="list-style-type: none"> · 서서 타기 · 옆으로 타기 	▷	<ul style="list-style-type: none"> · 서서 타기 · 옆으로 타기
시소	<ul style="list-style-type: none"> · 혼자타기 · 누워타기 	▷	<ul style="list-style-type: none"> · 균형잡기 · 누워서 타기

- 오르기
- 올라서기
- 균형잡기
- 뛰어내리기
- 매달리기
- 꼬면서 타기
- 서서 타기
- 누워서 타기
- 여럿이 타기
- 옆으로 타기

(출처: 김요섭, 앞에 글, 2013, pp.110-1)

분석 기준은 공간과 시설에 관한 물리적 측면과 어린이들의 놀이방식에 관한 행태적 측면으로 구분하였다. 물리적인 측면은 행태적 측면에 해당하는 행위가 나타날 수 있는 시설 및 공간을 말한다. 즉 어린이가 재미를 느끼는 행동을 유발하거나 어린이의 신체적 능력에 따라 대응 가능한 형태로 궁극적으로는 놀이행태에 영향을 미칠 수 있는 요인이다. 행태적 측면은 시설을 이용할 때 어린이의 시각에서 재미있다고 생각하여 스스로 위험을 감수하는 성질을 내포하고 있는 행위이다. 놀이시설별 권장되는 안전수칙의 내용 중 일부는 놀이시설을 이용할 때 일반적으로 권장하는 단일 놀이방법 이외의 행동들을 위험한 것으로 분류하고 있

다. 하지만 어린이들이 시설을 이용할 때 정해놓은 방식대로 놀지 않는 것은 지루하고 재미를 느끼지 못하기 때문에 새로운 놀이장소나 방법을 모색하면서 모험을 하고자 하는 것과 관련이 있다. 따라서 어린이들이 시설을 새로운 방식으로 이용하고 설치된 시설이나 정해진 놀이공간이 아닌 다른 장소에서 노는 것은 위험감수성이 있는 것으로 보았으며, 예비관찰 및 실제관찰 결과에 따라 자연놀이와 같은 항목을 추가하였다.

물리적 측면과 행태적 측면으로 분류한 모험성 분석항목은 [표 3-7]과 같고, 참고자료 및 관찰내용을 바탕으로 예시시설 및 공간을 함께 표기하였다. 물리적 측면과 행태적 측면 모두 놀이시설 및 놀이공간으로 세분될 수 있으며, 행태적 측면에서 놀이시설 이용행태는 놀이시설을 직접적으로 ‘타는 행위’와 놀이시설을 다른 신체적 활동을 하는 기구로 이용하는 ‘기타 행위’로 분류하였다.

물리적 측면은 연구 대상지에서 각 분석항목의 시설 및 공간이 얼마나 존재하는지를 ‘시설과 공간이 지니는 본래 기능’과 ‘어린이의 실제 이용에 따라 추가되는 부분’으로 구분하여 분석항목을 개소 및 유/무로 표기하여, 구성되어 있는 어린이놀이공간이 본질적으로 제공하고자 하는 물리적 측면과 이용행태에 따라 달라지는 물리적 측면을 함께 분석하였다. 행태적 측면은 자신의 행동에 대하여 스스로 판단이 가능한 연령에 따라 분석결과가 달라질 것으로 판단되어 7세 이하의 ‘미취학 어린이’와 8세 이상의 ‘취학 어린이’로 구분하여 분석하였다.

[표 3-7] 어린이놀이공간 모험성 분석항목

		분석항목	예시시설 및 공간	참고자료	
물리적 측면	놀이 시설	기어오를 수 있는 유형	경사면, 그물놀이대, 미끄럼틀, 암벽놀이대, 정글짐	a, b, c, d	
		뛰어내릴 수 있는 유형	그네, 놀이대 플랫폼, 미끄럼틀, 장식벽, 정글짐	a, b, c, d	
		균형을 잡을 수 있는 유형	구름사다리, 그물다리, 시소	a, b, c	
		매달릴 수 있는 유형	구름사다리, 놀이대 난간, 정글짐, 철봉	a, b, c, d	
		회전할 수 있는 유형	회전무대, 한줄 그네	a, b	
	놀이 공간	신체놀이를 할 수 있는 공간	시설이 없는 빈 공간	b, c	
		추격놀이를 하거나 빠르게 달릴 수 있는 공간	시설 이용 어린이와 부딪힘 없이 달릴 수 있는 연결된 공간	b, c	
		숨을 수 있거나 위요된 공간	기둥이나 벽면으로 위요된 공간, 큰 나무기둥, 울타리, 터널형 놀이시설	b, c	
행태적 측면	놀이 시설 이용 행태	기타 행위	오르기(기어오르기/뛰어오르기/서서오르기)	놀이대의 높은 곳이나 난간 또는 벽면, 미끄럼틀, 정글짐, 앓음벽, 장식벽	a, b, c, d
			뛰어내리기	그네, 놀이대 플랫폼, 미끄럼틀, 정글짐, 회전무대, 장식벽	a, b, c, d
			올라서기 / 올라앉기 / 올라 균형잡기	놀이대의 높은 곳이나 난간, 구름사다리, 장식벽	a, b, c, d
			매달리기	구름사다리, 놀이대의 높은 곳이나 난간, 정글짐, 회전무대	a, b, c, d
	타는 행위	고속으로 타기	그네, 미끄럼틀, 회전무대	a, b, c	
		꼬면서 타기	그네	a, b, d	
		서서 타기	그네, 시소, 회전무대, 흔들놀이	a, b, c, d	
		엎드려 타기/누워서 타기	그네, 미끄럼틀, 시소	a, b, d	
		여럿이 타기	그네, 미끄럼틀, 시소, 흔들놀이	a, b, c, d	
		옆으로 타기	그네, 미끄럼틀, 흔들놀이	b, d	
		놀이공간 이용행태	신체놀이	시설이 없는 공간에서 이루어지는 거친 신체놀이	b, c
	추격놀이 / 빠르게 달리기		-	b, c	
	숨거나 위요된 공간에서 놀기		-	b, c	
	자연놀이 ⁸⁵⁾		자연물이나 녹지 안에서 노는 행위	관찰 후 추가	

a: 놀이시설별 안전수칙 (윤선화, 정윤경, 2011)

b: 위험성 요인 (배송수 외, 2013)

c: 위험한 놀이 유형(Sandseter, Kennair, 2011)-위험한 도구와 위험한 요소는 배제

d: 창의놀이 행태 유형 (김요섭, 2013)

분석항목 중 일부 놀이시설 및 공간에 대하여 세부적인 기준이 필요한 경우가 나타나 다음과 같이 설정하였다. 우선 물리적 측면 중 개소로 측정하는 경우, 일부 시설에 대해 다음과 같은 기준을 적용하였다. 그네의 경우 대부분 한 틀에 두 개⁸⁶⁾의 그네가 하나의 놀이시설처럼 설치되어 있으나, 두 개의 그네를 각각 한 개소로 적용하였다. 또한 시소의 경우도 마찬가지로 한 축에 여러 개의 시소가 설치되어 있더라도 각각 한 개소로 적용하였다. 기어오르기, 뛰어내리기, 매달리기 등을 할 수 있는 정글짐과 같이 한 시설이 여러 개의 행동을 할 수 있는 특성을 지닌 경우 각각의 해당항목에 중복하여 적용하였다. 어린이가 신체놀이를 할 수 있는 공간에 대한 분석의 경우 다음 내용을 기준으로 유/무를 표기하였다. 신체놀이에 영향을 미치는 환경 요인을 본 소수 학자들의 연구는 있으나⁸⁷⁾ 일정한 면적에 대한 정확한 기준이 없다. 또한 어린이 1인당 필요한 이상적인 실외놀이 공간의 최소면적에 대한 의견도 학자와 나라에 따라 다르다.⁸⁸⁾ 현재 우리나라 영유아보육법 시행규칙⁸⁹⁾에 의하면 1명당 3.5㎡ 이상의 규모로 옥외놀이터를 설치하는 것을 원칙으로 한다. 이는 유아에게 필요한 놀이공간을 안전하게 제공할 수 있는 1인당 최소면적을 명시하는 것이지만, 본 연구에서는 1명의 어린이가 신체놀이를 할 수 있는 최소면적 기준으로 적용하여 시설이 없는 면적 3.5㎡ 이상인 공간을 신체놀이를 할 수 있는 면적으로 보았다.

85) 자연놀이는 예비조사 및 실제조사에서 자주 관찰되어 어린이들이 흥미 있어 하는 놀이행위로 판단되어 추가하였다. 자연놀이는 어린이들이 공원에 설치되어 있는 지정된 놀이시설이나 운동시설, 휴게시설 외에 녹지대의 흙이나 나뭇잎, 나뭇가지, 곤충, 작은 돌멩이, 큰 암석을 활용하여 놀거나 녹지대 안으로 들어가서 노는 것으로 정의하였다.

86) 움직이는 그네에 아이들이 부딪히는 가능성을 최소화하기 위해 한 틀에 2개 이하의 그네만 설치하여야 함. 윤선화, 정윤경, 앞의 책, p.87.

87) 거친 신체 놀이가 일어나는 장소에 대해 Smith와 Connolly(1980)는 유아들이 마음껏 달리고 뒹굴 수 있는 수 있는 공간의 영향을 말하며, 유아들이 좁은 공간보다는 넓은 공간에서 거친 신체 놀이를 즐긴다고 하였다. Humphreys와 Smith(1984)는 거친 신체 놀이는 무릎이나 팔꿈치 같은 곳이 다칠 염려가 없는 부드러운 잔디밭 같은 곳에서 더 종종 일어난다고 보고하고 있다. Pellegrini(1989)의 연구에서는 놀이터의 놀이기구 위에서 유치원 유아들의 거친 신체 놀이가 가장 많이 일어난다는 결과가 나왔다. 고여훈, 유아들의 거친 신체 놀이의 양상과 영향을 주는 요인 및 의미 분석, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, 2009, p.13.

88) Decker는 유아 1인당 6.75㎡~18㎡가 적당하다고 제시했다. Frost와 Klein은 유아 1인당 4~8세 기준에서는 4.5㎡~9㎡가 필요하며 8세 이상은 그 이상이 필요하다고 했다. 노현주, 실외 놀이터 유형에 따른 유아의 놀이형태, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, 1994, p.15-6.

89) [별표 1] 어린이집 및 그 놀이터의 설치기준(제9조 관련).

행태적 측면의 경우, 동일 어린이가 같은 시설이나 공간에서 같은 행위를 한 경우에는 그 항목에 대해 1회로 표기하였고, 동일 어린이가 같은 시설이나 공간에서 다른 행위를 하거나 서로 다른 시설이나 공간에서 같은 행위를 할 경우에는 각 항목에 대하여 중복 표기하였다. 또한 하나의 연결된 행동⁹⁰⁾이 두 가지 분석 항목을 포함할 경우, 두 항목에 대해 각각 표기하였다. 이것은 이용자의 실질적인 수보다 같은 시설이나 공간에서 각기 다른 이용자가 어떤 방식으로 주로 이용하고 있는지를 보는 것이 본 연구의 분석에서 더 중요하기 때문이다. 또한 유아가 유아용이 아닌 시설 및 본인의 능력을 초과하는 힘든 장소에 오르거나 매달리는 행위를 어린이 스스로 하거나 보호자의 도움으로 시도하는 행위 또한 조사 횟수에 포함하였다. 놀이시설의 이용행태 중 고속으로 타기 항목에서 그네의 경우 그네줄이 지지대에 수평 각도까지 높이 올라가는 정도를 빠르게 타는 것으로 보았고, 유아의 경우 어린이의 요청으로 보호자가 도와주어 빠르게 타는 경우도 포함하였다. 신체놀이의 경우, 특정한 공간에서 이루어지는 것을 위주로 하였기 때문에 조합놀이대와 같은 놀이시설 위에서 게임형식으로 놀면서 나타나는 신체놀이는 제외하였다.

90) 예를 들면, 장식벽에 올라서서 균형을 잡으며 걸어가다가 뛰어내리는 행위.

제4장 어린이놀이공간 분석결과

1절. 분석항목에 따른 연구대상지 분석

1. 상계주공놀이터

(1) 물리적 측면

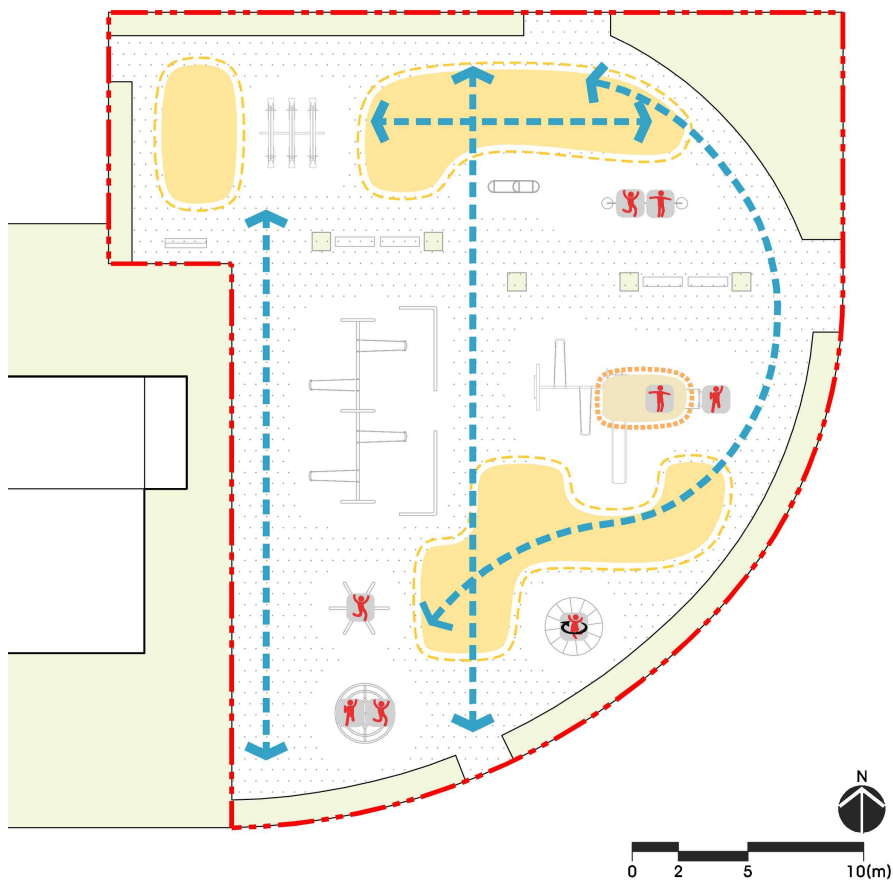
상계주공놀이터는 1980년대 후반에 조성된 전통놀이터 형식으로 대부분 철제 시설로 되어 있으며, 일부 부품이 소실되거나 녹이 슬고 페인트칠이 벗겨진 부분이 있다. 하지만 상계주공 6단지 관리사무소에서 정기적으로 안전검사를 받고 관리를 하고 있는 것으로 확인되어 어린이들이 상해를 입을 수 있는 위험요인은 없는 것으로 판단된다.








[표 4-1] 상계주공놀이터 물리적 측면 분석표

분류	분석항목	단위	시설 및 공간의 본래 기능	실제 이용에 따라 추가되는 부분
놀이시설	기어오를 수 있는 유형	개소	2	1
	뛰어내릴 수 있는 유형	개소	-	3
	균형을 잡을 수 있는 유형	개소	2	1
	매달릴 수 있는 유형	개소	3	6
	회전할 수 있는 유형	개소	1	5
놀이공간	신체놀이를 할 수 있는 공간	유/무	있음	-
	추격놀이를 하거나 빠르게 달릴 수 있는 공간	유/무	있음	녹지대
	숨을 수 있거나 위요된 공간	개소	1	1

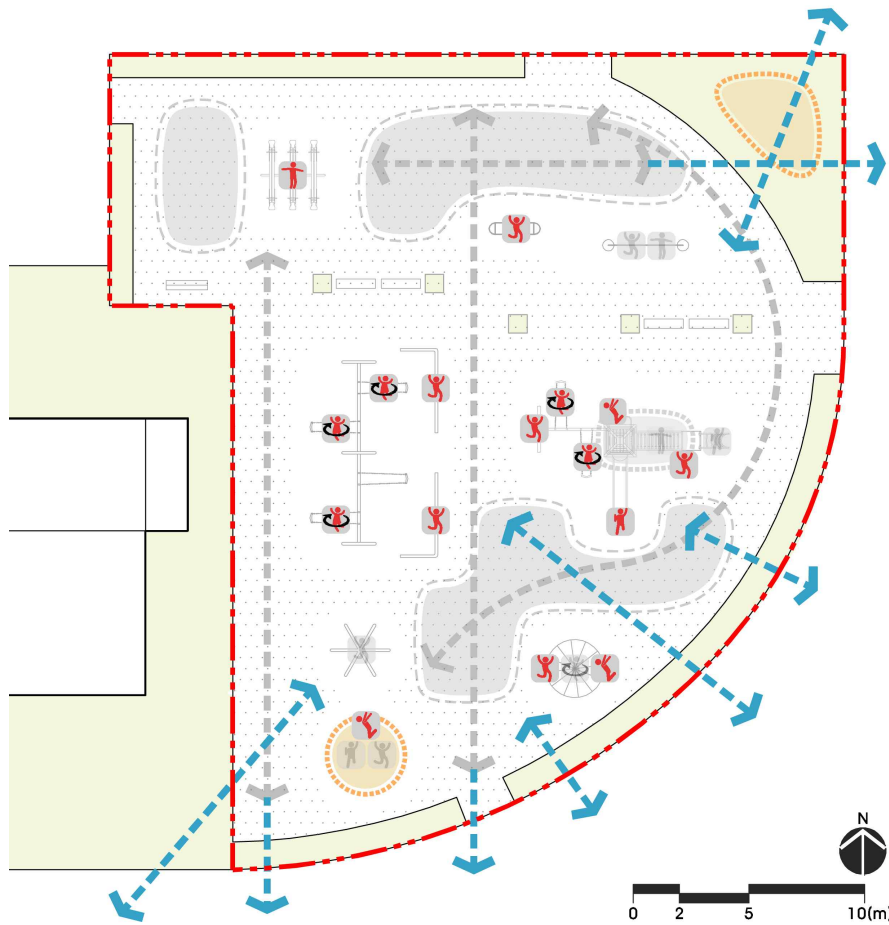
상계주공놀이터는 지형의 변화가 없고 설치된 시설이 오래되었으며 주재료가 철제로 단일하여 외관상으로 낡고 단순한 모습이지만, 시설의 유형과 공간 면에서 어린이들이 흥미를 가질 수 있는 물리적 측면이 다양하게 존재하는 것으로 나타났다. [표 4-1]을 보면 시설과 공간이 지닌 본래의 기능 측면에서 봤을 때, ‘매달릴

수 있는 유형' 이 많은 편이다. 또한 놀이터의 구성이 휴게와 놀이 등 공간의 성격별로 명확하게 구분되어 있지 않고, 전체적으로 모래가 깔린 평평한 공간에 시설이 안전거리에 따라 일정하게 배치되어 있어 그 외의 빈 공간은 어린이들이 자유롭게 '달리거나 신체놀이를 할 수 있는' 공간으로 활용되고 있으며, 조합놀이대의 일부로 긴 원통형의 '숨어서 놀 수 있는 위요된' 형태가 존재한다.



놀이 시설		기어오를 수 있는 유형	놀이 공간		신체놀이를 할 수 있는 공간
		뛰어내릴 수 있는 유형			추격놀이를 하거나 빠르게 달릴 수 있는 공간
		균형을 잡을 수 있는 유형			숨을 수 있거나 위요된 공간
		매달릴 수 있는 유형			
		회전할 수 있는 유형			

[그림 4-1] 상계주공놀이터-본래 기능에 따른 물리적 측면



놀이 시설		기어오를 수 있는 유형	놀이 공간		신체놀이를 할 수 있는 공간
		뛰어내릴 수 있는 유형			추격놀이를 하거나 빠르게 달릴 수 있는 공간
		균형을 잡을 수 있는 유형			숨을 수 있거나 위요된 공간
		매달릴 수 있는 유형			
		회전할 수 있는 유형			

[그림 4-2] 상계주공놀이터-실제 이용에 따라 추가되는 물리적 측면

어린이들의 실제 이용행태에 따라 물리적인 시설 및 공간은 본래 의도하는 기능과는 다르게 이용되기도 하는데, 상계주공놀이터에서 가장 많이 추가적으로 나타난 부분은 ‘매달릴 수 있는 유형’이며, 특히 본래 기능에는 없는 요소인 ‘뛰어내릴 수 있는 유형’으로 활용되는 시설이 3개소로 추가되었다. 즉 매달리거나 뛰어내리는 놀이활동을 할 수 있는 요소가 실질적으로 부족한 것이다. 또한

상계주공놀이터 녹지대의 교목은 수고가 높고 수관이 넓어 놀이터 전체 및 녹지대 하부공간을 위요하는 느낌을 강하게 주며, 하부식재의 경우 북쪽 6단지 건물과 마주하는 녹지대의 울타리 기능을 하는 차폐식재를 제외한 나머지 부분은 대부분 흙이 노출된 형식으로 되어 있어 어린이들의 경우 놀이공간의 확장으로 이용하거나 나무기둥으로 위요된 부분은 놀이공간으로 활용하였다.

[그림 4-3], [그림 4-4]는 어린이들이 실제 이용하면서 추가적으로 나타나는 물리적 측면이 시설과 공간의 어떤 부분에서 발생하는지를 표시한 사진이다. 미끄럼틀 활주판은 기어오르는 시설로, 시소는 좌석이 아닌 부분에 올라서서 균형을 잡는 시설로 활용되었다. 특히 ‘뛰어내릴 수 있는 유형’은 시설의 본래 기능에서는 나타나지 않은 것으로 조합놀이대의 플랫폼, 회전무대에 안전을 위해 설치된 난간, 정글짐에서 높이가 달라지는 부분을 어린이들은 뛰어내리는 장치로 활용하고 있다. 또한 가장 많이 추가된 부분은 ‘매달릴 수 있는 유형’으로 발판이 소실된 허리돌리기의 손잡이 부분, 그네의 지지대에 구조적 안정성을 위해 설치된 철제봉과 안전웬스, 조합놀이대에 설치된 철제외다리의 안전난간 역할을 하는 밧줄, 회전무대 내부 상단부위에 구조적 안정성을 위해 설치된 철제봉 및 안전난간 부분 등으로 나타났다.

또한 어린이는 조합놀이대의 터널형 놀이대처럼 본래 형태가 위요된 공간 뿐 아니라 정글짐 안쪽의 하부나 수목으로 둘러싸인 공간처럼 완벽히 위요되진 않으나 시설에 의해 어느 정도 위요된 느낌을 받을 수 있는 부분을 놀이공간으로 활용하고 있다. 흔하게 나타나지는 않았으나 일부 어린이는 녹지대와 등의자 사이의 좁은 공간을 위요된 공간으로 이용하였다.



기어오를 수 있는 유형

균형을 잡을 수 있는 유형

회전할 수 있는 유형 <계속>



뛰어내릴 수 있는 유형

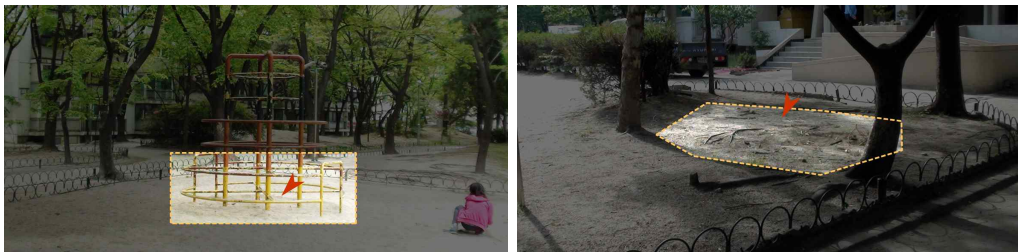


매달릴 수 있는 유형

[그림 4-3] 상계주공놀이터-실제 이용에 따라 추가되는 물리적 측면 중 놀이시설

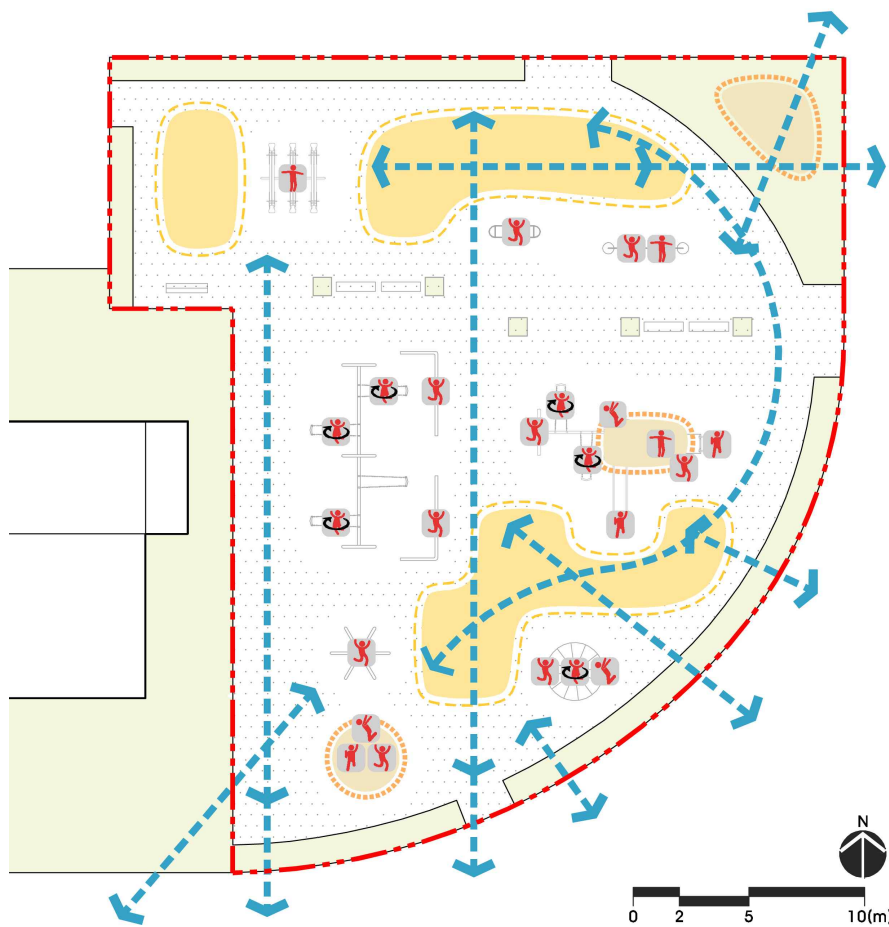


추격놀이를 하거나 빠르게 달릴 수 있는 공간



숨을 수 있거나 위요된 공간

[그림 4-4] 상계주공놀이터-실제 이용에 따라 추가되는 물리적 측면 중 놀이공간



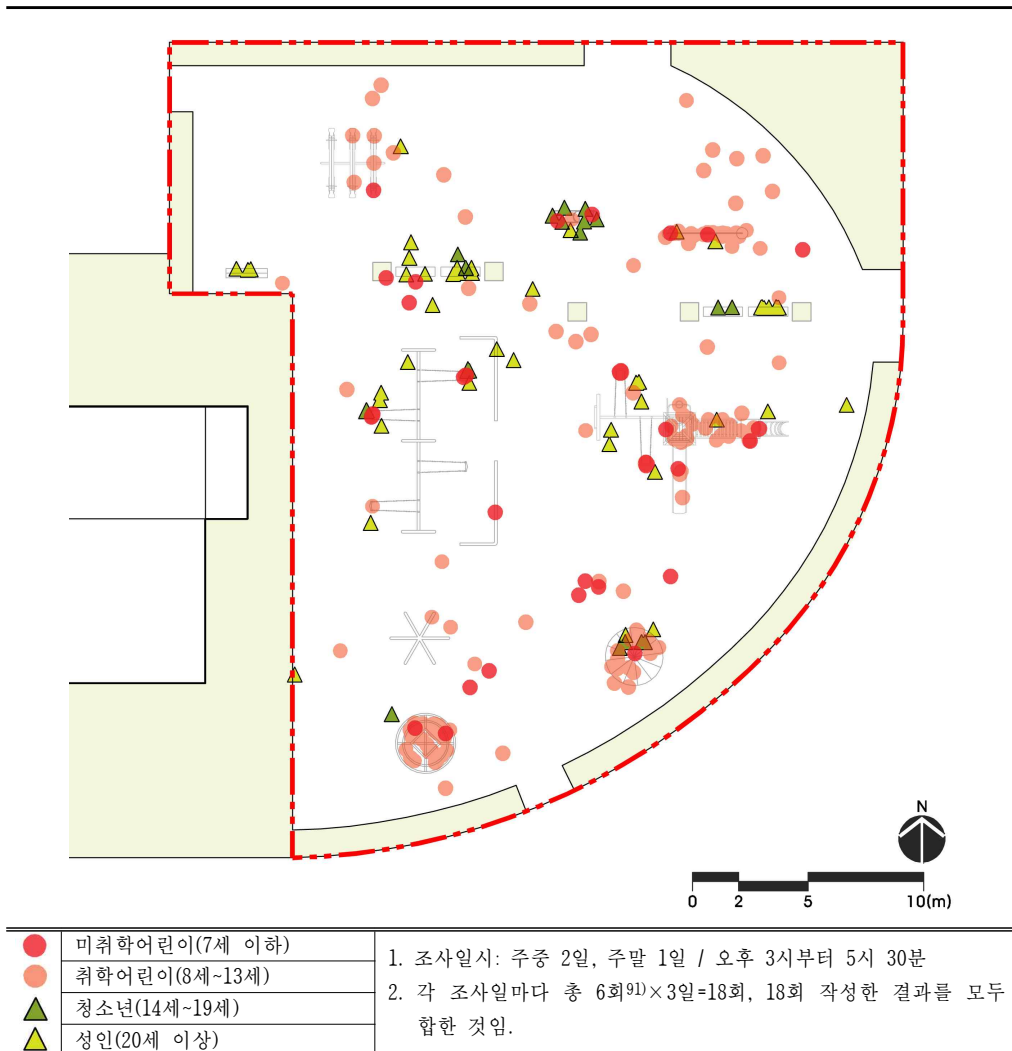
놀이 시설		기어오를 수 있는 유형	놀이 공간		신체놀이를 할 수 있는 공간
		뛰어내릴 수 있는 유형			추격놀이를 하거나 빠르게 달릴 수 있는 공간
		균형을 잡을 수 있는 유형			숨을 수 있거나 위요된 공간
		매달릴 수 있는 유형			
		회전할 수 있는 유형			

[그림 4-5] 상계주공놀이터 물리적 측면

[그림 4-5]는 시설 및 공간의 본래 기능과 실제 이용에 따라 추가되는 물리적 측면을 함께 나타낸 것이다. 종합적으로 상계주공놀이터에는 모험성이 나타날 수 있는 물리적인 부분들이 다양하게 분포하고 있으나, 제한적인 본래 기능보다 어린이들의 실제 이용 시에 추가되는 부분이 많아 놀이터 자체가 지닌 모험성은 부족하다고 볼 수 있다.

(2) 행태적 측면

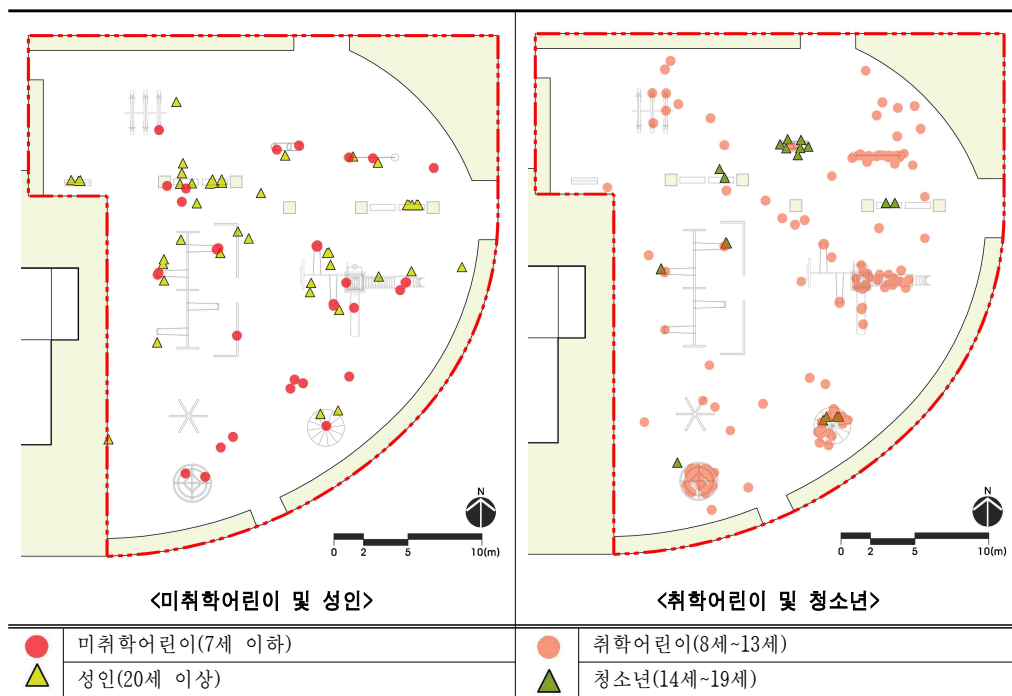
상계주공놀이터에서 물리적 측면과 연계하여 주로 어떤 행태적 측면이 나타나는지 조사하기 위하여 행태지도를 작성하였다. [그림 4-6]은 각 조사일마다 작성한 결과를 모두 합한 것이며 실질적인 이용자 수를 나타내는 것은 아니다. 즉 본 연구에서 행태적 측면으로 분류한 각 행위들이 어느 특정 시설이나 공간에만 한정되어 나타나는 것은 아니기 때문에 자주 발생하는 행태적 측면의 상대적인 빈도를 물리적 측면과 연계하여 살펴보기 위한 것이다.



[그림 4-6] 상계주공놀이터 행태지도

연령대의 구분 없이 전체적인 이용측면에서 봤을 때, 상계주공놀이터는 조합 놀이대, 외출균형놀이대, 정글짐, 회전무대, 허리돌리기의 이용이 잦은 것으로 나타났다. 이러한 시설은 주로 ‘기어오르거나 매달릴 수 있고 움직임을 느낄 수 있는’ 유형이다.

연령대별로 자세히 살펴보기 위해 [그림 4-7]과 같이 미취학 어린이와 성인, 취학 어린이와 청소년으로 다시 분류하였다. 일반적으로 유아가 놀이터를 이용할 때에는 보호자가 동행하는 경우가 많기 때문에 행태지도에서도 성인은 대체적으로 놀이시설을 이용하는 미취학 어린이와 함께 있는 것을 볼 수 있다. 또는 유아를 지켜볼 수 있는 인접한 장소 및 휴게시설 쪽에 주로 분포한다.



[그림 4-7] 상계주공놀이터 행태지도 연령대별 분류

취학 어린이의 경우 조합놀이대, 외출균형놀이대, 정글짐, 회전무대에 주로 분포하여 전체 행태지도 결과에 가장 많은 영향을 미치는 것을 알 수 있으며, 상계

91) 오후 3시, 3시 30분, 4시, 4시 30분, 5시, 5시 반 마다 작성.

주공놀이터는 미취학 어린이보다 취학 어린이의 이용이 더 많은 것으로 나타났다. 취학 어린이는 미취학 어린이에 비해 스스로 놀이시설을 선택할 수 있기 때문에, 어린이들이 주로 ‘기어오르거나 매달릴 수 있고 움직임을 느낄 수 있는’ 시설에 집중되어 있다는 것은 어린이들이 그러한 물리적인 측면에 더 흥미를 느끼고 이용한다는 것이다. 중학생 이상의 청소년은 놀이터를 주로 휴식을 취하거나 친구들과 대화하는 장소로 이용하였다. 즉 행태지도에서 허리돌리기에 집중하여 분포되어 있는 청소년들은 발판이 소실된 지지대를 중심으로 올라서거나 손잡이를 잡고 기대는 형식으로 둘러싸여 대화를 나누는 모습이었고, 그네의 안장을 의자삼아 앉거나 회전무대 내부에 올라앉아 쉬는 등 대부분 놀이시설도 휴게시설로 활용하는 모습이었다.

이러한 이용분포에 따라 놀이터를 이용하는 어린이의 행태를 모험적인 행태적 측면에서 관찰한 결과는 [표 4-2]와 같다. 미취학 어린이와 취학 어린이의 이용 행태 빈도에 차이가 있는 것을 알 수 있다. 놀이시설 이용행태 중 기타 행위를 보면, 미취학 어린이는 ‘기어오르려는’ 경우가 많고, 취학 어린이는 높은 곳에 ‘올라서거나 올라갔고 서서 균형을 잡는’ 행위와 어떤 시설에 ‘오르려고 하는’ 행위가 자주 나타났으며, 특히 오르기의 경우 기어오르기, 뛰어오르기, 서서오르기 등 미취학 어린이보다 다양한 형태로 나타났다. 놀이시설 이용행태 중 타는 행위를 보면, 미취학 어린이의 경우 그네를 ‘꼬면서 타는’ 행위에 재미를 느끼고, 취학 어린이는 여러 가지 시설을 ‘서서 타는’ 경우가 많다. 미취학 어린이와 취학 어린이의 행태수를 더한 전체 빈도에서도 ‘꼬거나 서서 타는’ 행위가 많은 것을 알 수 있다. 행태적 측면의 전체적인 합계로 보면, ‘오르기’와 ‘높은 곳에 올라서기, 올라앉기, 균형잡기’ 외에 ‘매달리기’ 또한 어린이들이 자주 하는 것으로 나타난다.

상계주공놀이터를 이용하는 미취학 어린이는 대부분 보호자와 함께 놀이시설 위주로 이용하는 경우가 많기 때문에 앞선 물리적 측면의 놀이공간 분석항목에 상응하는 행태적 측면은 자주 나타나지 않았다. 취학 어린이의 경우는 ‘숨거나 위요된 공간’에서 노는 행위가 주로 관찰되었으며, 특히 녹지대 안에서 흙이나 돌

맹이, 나뭇가지 등을 활용한 ‘자연놀이’와 함께 나타나는 경우가 많았다. 상계주공놀이터에서 추격놀이나 빠르게 달리기의 경우 관찰기간 동안 놀이터 경계 안에만 한정되어 발생하지는 않았고, 놀이터의 외부 공간 및 놀이터의 일부 녹지대와 연계하여 발생하는 것을 관찰할 수 있었다. 즉 여러 명의 어린이들이 함께 뛰어다니며 이루어지는 추격놀이와 같은 놀이행태는 한정된 놀이터 내의 장소에서는 제약이 따르는 것으로 놀이터 외부의 환경으로 확장되는 것을 볼 수 있다.

상계주공놀이터에서 나타나는 행태적 측면은 주이용 대상자인 취학 어린이의 놀이행태가 미치는 영향이 높은 편이다. 어린이들이 주로 노는 행태는 놀이시설을 ‘서서 타거나 꼬면서 타기, 시설에 오르기, 높은 곳에 올라서기/올라앉기/균형잡기, 매달리기’가 많고, 놀이공간에서는 ‘숨거나 위요된 공간에서 놀기, 신체놀이’가 주로 일어난다. [그림 4-8], [그림 4-9]는 이러한 행태적 측면의 대표적인 모습들을 나타낸다.

[표 4-2] 상계주공놀이터 행태적 측면 분석표

(단위: 횟수)

분류	분석항목	1차 조사		2차 조사		3차 조사		소계		합계	
		미취학 어린이	취학 어린이	미취학 어린이	취학 어린이	미취학 어린이	취학 어린이	미취학 어린이	취학 어린이		
놀이시설 이용행태	기타 행위	오르기 ⁹²⁾	2	4	2	6	2	10	6	20	26
		뛰어내리기	-	1	-	-	1	1	1	2	3
		올라서기/올라앉기/균형잡기	-	7	-	4	1	10	1	21	22
		매달리기	-	3	2	5	3	9	5	17	22
	타는 행위	고속으로 타기	-	-	-	-	-	2	-	2	2
		꼬면서 타기	1	2	1	3	4	3	6	8	14
		서서 타기	-	3	2	10	1	3	3	16	19
		옆드려 타기/누워서 타기	1	-	-	3	2	1	3	4	7
		여럿이 타기	2	6	-	4	-	-	2	10	12
		옆으로 타기	-	-	-	-	-	-	-	-	-
놀이공간 이용행태	신체놀이	3	-	-	5	-	4	3	9	12	
	추격놀이/빠르게 달리기	-	-	-	2	-	1	-	3	3	
	숨거나 위요된 공간에서 놀기	-	3	2	10	-	6	2	19	21	
	자연놀이	-	2	-	1	-	4	-	7	7	

92) 기어오르기, 뛰어오르기, 서서오르기.



오르기



높은 곳에 올라서기/올라앉기/균형잡기



뛰어내리기

매달리기



고속으로 타기

꼬면서 타기



서서 타기

옆드려 타기

<계속>



누워서 타기



여럿이 타기

[그림 4-8] 상계주공놀이터에서 나타나는 놀이시설 이용에 따른 행태적 측면



신체놀이



자연놀이



숨거나 위요된 공간에서 놀기



[그림 4-9] 상계주공놀이터에서 나타나는 놀이공간 이용에 따른 행태적 측면

특히 취학 어린이 중 10세 이상, 즉 초등학교 3학년 이상인 고학년 어린이는 놀이시설을 본래 기능대로 이용하기보다 행태적 측면으로 설정한 각 분석항목에 해당하는 방식으로 노는 경우가 유아와 저학년 어린이에 비해 많은 편이다. 이는 상계주공놀이터의 경우 다양한 시설이 설치되어 있는 편이지만, 현재 놀이시설 및 공간의 본래 기능이 취학 어린이들이 재미를 느끼기에는 상대적으로 모험성이 부족한 것으로 볼 수 있다.

2. 소망어린이공원

(1) 물리적 측면

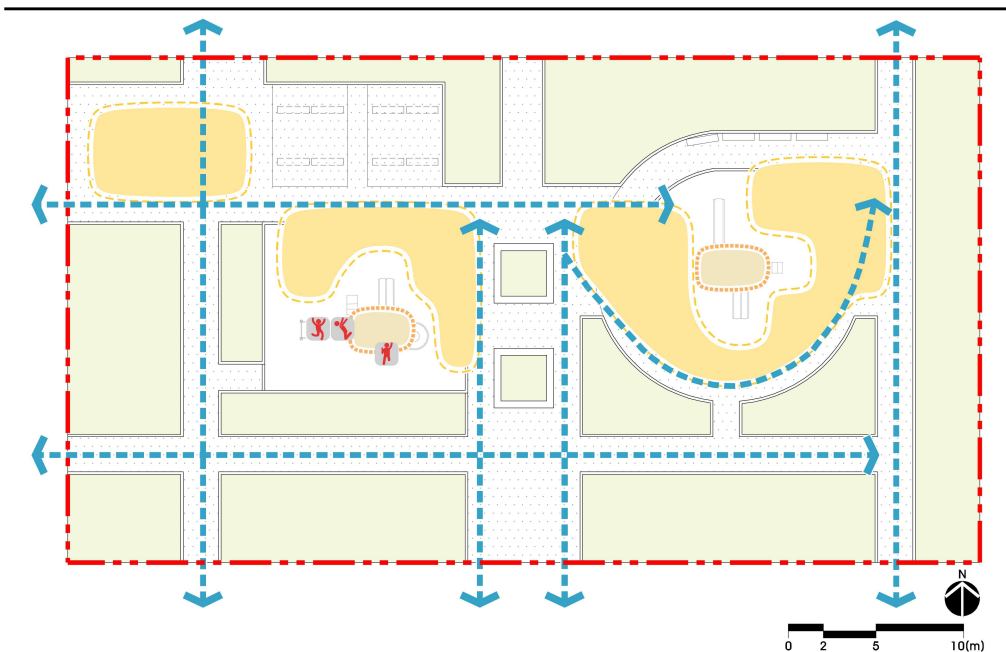
소망어린이공원은 크게 모래갈기와 고무칩포장으로 된 바닥면에 플라스틱으로 된 놀이시설이 한 개씩 설치되어 있는 공간 2개소와 그 외의 공간은 휴게를 위한 공간 및 산책을 위한 보도로 구성되는 등 현대식 놀이터의 초기 형식으로 구성되어 있다.

[표 4-3] 소망어린이공원 물리적 측면 분석표

분류	분석항목	단위	시설 및 공간의 본래 기능	실제 이용에 따라 추가되는 부분
놀이시설	기어오를 수 있는 유형	개소	1	6
	뛰어내릴 수 있는 유형	개소	1	3
	균형을 잡을 수 있는 유형	개소	-	1
	매달릴 수 있는 유형	개소	1	3
	회전할 수 있는 유형	개소	-	-
놀이공간	신체놀이를 할 수 있는 공간	유/무	있음	-
	추격놀이를 하거나 빠르게 달릴 수 있는 공간	유/무	있음	녹지대
	숨을 수 있거나 위요된 공간	개소	2	녹지대

소망어린이공원은 설치되어 있는 놀이시설, 즉 조합놀이대A, B의 기능이 비슷하여 서로 중복되는 부분이 많고,⁹³⁾ 시설이나 공간의 구성이 다양하지 않아 본래 기능에 따라 나타나는 물리적 측면은 많지 않다. 조합놀이대가 설치된 놀이공간을 제외한 나머지 부분은 놀이터 내·외부의 녹지대와 여러 갈래의 길이 격자형으로 연결되어 있어 어린이들이 추격놀이를 하거나 빠르게 달리기에 적합하게 구성되어 있으며, 조합놀이대A, B 플랫폼에 2면 이상이 벽이나 난간으로 되어 있는 공간은 어린이들이 숨거나 위요감을 느낄 수 있는 부분으로 볼 수 있다.

93) 조합놀이대A, B 모두 미끄럼틀이 각각 2개소씩 구성되어 있으며, 그 중 각 1개소씩은 두 개의 활주판이 붙어있는 형식이다.

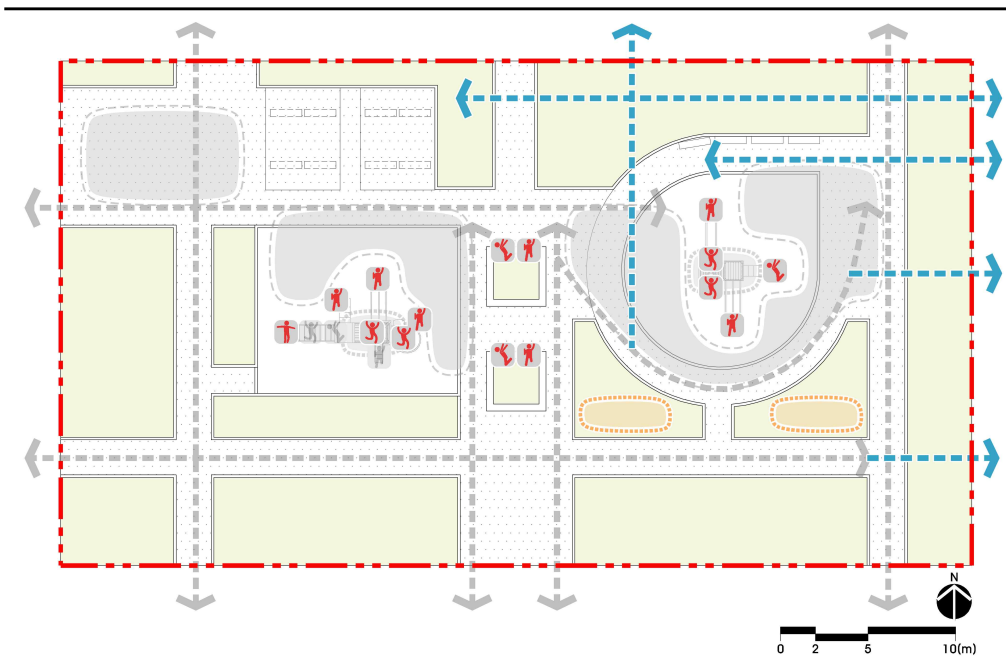


놀이 시설		기어오를 수 있는 유형	놀이 공간		신체놀이를 할 수 있는 공간
		뛰어내릴 수 있는 유형			추격놀이를 하거나 빠르게 달릴 수 있는 공간
		균형을 잡을 수 있는 유형			
		매달릴 수 있는 유형			숨을 수 있거나 위요된 공간
		회전할 수 있는 유형			

[그림 4-10] 소망어린이공원-본래 기능에 따른 물리적 측면

물리적인 시설 및 공간의 본래 기능과는 달리 어린이들의 실제 이용행태에 따라 가장 많이 추가되는 부분은 ‘기어오를 수 있는 유형’이며, ‘뛰어내릴 수 있는 유형’과 ‘매달릴 수 있는 유형’도 나타난다. ‘기어오를 수 있는 유형’은 대부분 미끄럼틀 활주판에서 나타났고, 상대적으로 키가 작은 유아들의 경우 계단의 난간부분이나 앞음벽⁹⁴⁾도 기어오르는 대상으로 이용하였다. ‘뛰어내릴 수 있는 유형’은 조합놀이대의 계단과 앞음벽에서, ‘매달릴 수 있는 유형’은 주로 조합놀이대 난간이나 미끄럼틀 상단에 설치된 손잡이 부분과 같이 철봉과 유사한 기능을 할 수 있는 부분에서 나타났다. 그 외에 본래 기능은 매달려서 건너는 기구인 구름사다리가 ‘균형을 잡을 수 있는 유형’으로 이용되었다.

94) 앞음벽은 높이가 약 50cm로 높진 않지만 어린 유아가 이용할 때는 상대적으로 높은 곳에 해당되어 관찰 횟수에 포함하였다.



놀이 시설		기어오를 수 있는 유형	놀이 공간		신체놀이를 할 수 있는 공간
		뛰어내릴 수 있는 유형			추격놀이를 하거나 빠르게 달릴 수 있는 공간
		균형을 잡을 수 있는 유형			숨을 수 있거나 위요된 공간
		매달릴 수 있는 유형			
		회전할 수 있는 유형			

[그림 4-11] 소망어린이공원-실제 이용에 따라 추가되는 물리적 측면

소망어린이공원 내부에 있는 녹지대는 인접한 상계주공놀이터 및 아파트의 다른 녹지대와 마찬가지로 하부식재가 없는 흙 상태로 노출된 부분이 많아 녹지대를 가로지르는 이용이 많은 편이다. 특히 고무칩포장으로 조성된 공간의 북측과 동측 녹지대는 통과동선으로 이용하는 경우가 많으며, 특히 소망어린이공원의 동측에 어린이들이 뛰어다니거나 자전거 및 인라인 등을 탈 수 있는 넓은 공터⁹⁵⁾가 있어 두 공간을 오가는 어린이들은 대부분 그 사이에 있는 녹지대를 통과동선으로 이용한다. 일부 녹지대에 식재되어 있는 키가 큰 관목은 어린이들이 또래들과 놀이를 할 때 몸을 숨길 수 있는 요소로 활용하고 있다. 또한 일부 어린이들은 조합놀이대A의 플랫폼 하부 공간, 즉 지지대로 둘러싸여 위요감을 주는 공간

95) [그림 4-13]의 추격놀이를 하거나 빠르게 달릴 수 있는 공간과 [그림 4-14] 참조.

에 머무르면서 모래놀이를 한다. 이것은 고무칩 포장면에 설치된 조합놀이대B의 플랫폼 하부 공간이 숨거나 머무는 개념보다 주로 통과하는 공간으로 이용되었던 것과 다른 것이다. 즉 단순히 숨을 수 있거나 위요감을 주는 구조에 어린이가 활용하여 어떤 놀이를 할 수 있는 재료가 주어지면 공간에 대한 흥미와 집중도가 더 높아지는 것으로 이해할 수 있다.



기어오를 수 있는 유형



뛰어내릴 수 있는 유형

균형을 잡을 수 있는 유형



매달릴 수 있는 유형

[그림 4-12] 소망어린이공원-실제 이용에 따라 추가되는 물리적 측면 중 놀이시설



추격놀이를 하거나 빠르게 달릴 수 있는 공간



숨을 수 있거나 위요된 공간

[그림 4-13] 소망어린이공원-실제 이용에 따라 추가되는 물리적 측면 중 놀이공간



대상지 동측



대상지 서측

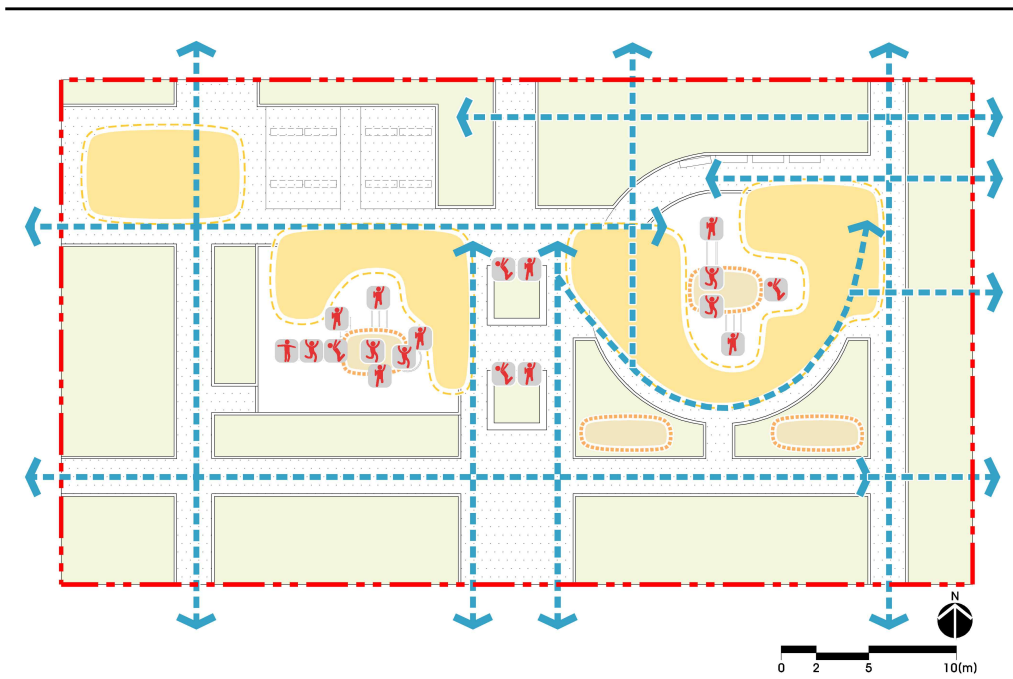


대상지 남측



대상지 북측

[그림 4-14] 소망어린이공원 외부공간



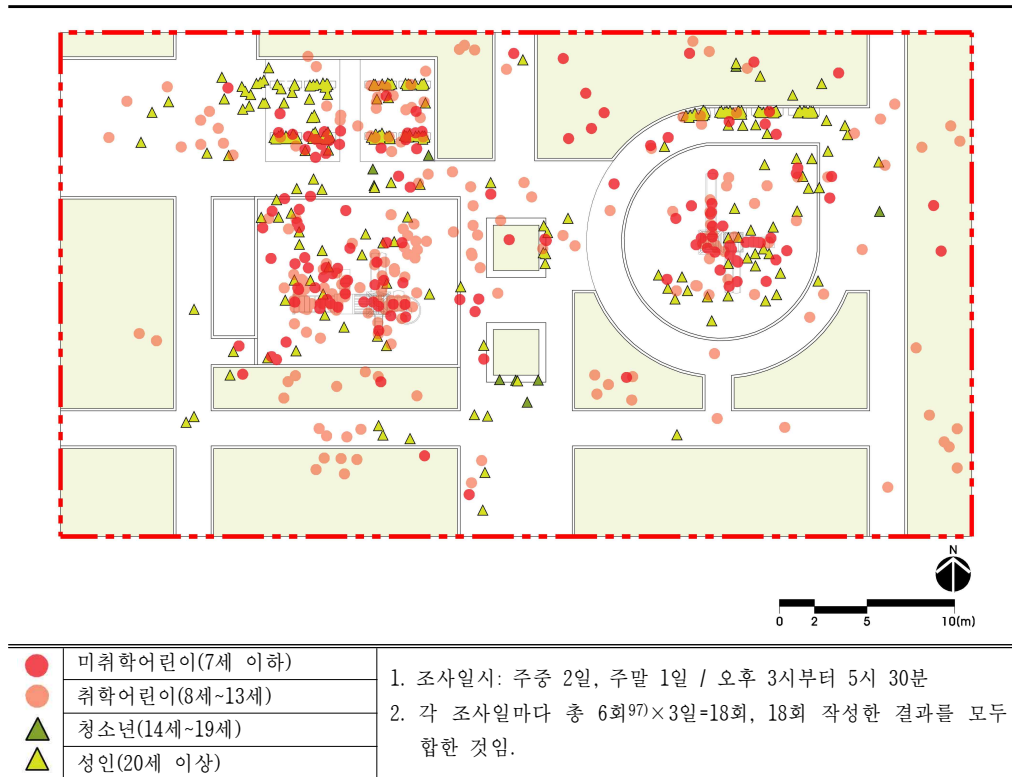
놀이 시설		기어오를 수 있는 유형	놀이 공간		신체놀이를 할 수 있는 공간
		뛰어내릴 수 있는 유형			추격놀이를 하거나 빠르게 달릴 수 있는 공간
		균형을 잡을 수 있는 유형			숨을 수 있거나 위요된 공간
		매달릴 수 있는 유형			
		회전할 수 있는 유형			

[그림 4-15] 소망어린이공원 물리적 측면

시설 및 공간의 본래 기능과 실제 이용에 따라 추가되는 물리적 측면을 함께 나타낸 [그림 4-15]를 보면, 소망어린이공원은 ‘균형을 잡을 수 있는 유형’ 과 ‘회전성을 느낄 수 있는’ 시설이 부재하여 흥미 있고 스틸을 느낄 수 있는 보다 다양한 경험을 원하는 어린이의 욕구를 충족시키기에 부족한 면이 있다. 또한 설치된 놀이시설 자체가 유아를 대상으로 디자인 된 형태이기 때문에 분석항목에 해당하는 유형이 있어도 취학 어린이가 모험적인 요소로 느끼기에 실질적으로 부족하다.

(2) 행태적 측면

소망어린이공원은 어린이들이 이용할 수 있는 시설의 종류는 적은 편이나 상계주공 아파트 5, 6단지의 중앙에 위치하고, 성인들이 휴식을 취할 수 있는 휴게 시설이 함께 구성되어 있어 단지 내 거주하는 미취학 어린이를 동반한 부모들⁹⁶⁾의 방문이 많은 편이다. 소망어린이공원에서 주로 어떤 물리적 측면과 연계하여 행태적 측면이 나타나는지 조사하기 위하여 [그림 4-16]과 같이 행태지도를 작성하였다.



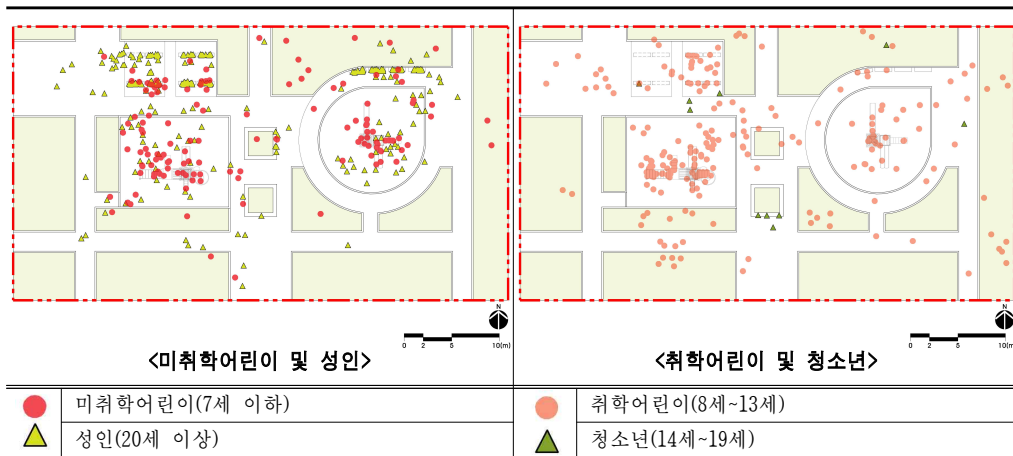
[그림 4-16] 소망상상어린이공원 행태지도

연령대의 구분 없이 전체적인 이용측면에서 봤을 때, 소망어린이공원은 휴게 시설인 파고라 및 등의자, 놀이시설인 조합놀이대A, B를 중심으로 이용이 많은 편이다. 소망어린이공원은 유모차에 태운 영아나 유아를 데리고 방문하는 성인이

96) 조사기간 동안 직접관찰 및 거주민과의 인터뷰를 통하여 확인한 것.

97) 오후 3시, 3시 30분, 4시, 4시 30분, 5시, 5시 반 마다 작성.

많아 주로 미취학 어린이 및 보호자를 중심으로 많은 이용이 이루어지고 있다. 또한 이용하는 취학 어린이의 경우에도 초등학교 1, 2학년의 저학년 어린이가 많아 전체적으로 이용하는 어린이의 연령대가 낮은 편이다. 한편 소망어린이공원의 전체적인 이용자는 많은 편이지만, 주로 이용하고 있는 실질적인 대상이 미취학 어린이 및 저학년 초등학생에 집중되어 나타나는 것은 대상지가 취학 어린이, 특히 초등학교 3학년 이상의 고학년 어린이에게 흥미를 주기에는 부족한 것으로 볼 수 있다.



[그림 4-17] 소망어린이공원 행태지도 연령대별 분류

미취학 어린이와 성인, 취학 어린이와 청소년으로 분류한 행태지도인 [그림 4-17]을 보면, 미취학 어린이와 성인의 비율이 비슷하게 나타나며 보호자가 어린이와 함께 놀아 주거나 노는 모습을 지켜볼 수 있는 가까운 곳에 분포하고 있다. 미취학 어린이의 경우 조합놀이대A, B에 상관없이 골고루 이용하는 것을 알 수 있다. 취학 어린이도 미취학 어린이만큼 이용은 많은 편이나 관찰 결과, 초등학교 1, 2학년의 저학년 어린이가 대부분이며, 조합놀이대B 보다 조합놀이대A의 이용이 더 많은 것으로 나타났다. 이것은 조합놀이대B의 경우 사용연령이 3~6세로 한정된 미끄럼틀로만 구성되어 있어 경험할 수 있는 놀이의 유형이 단순하고, 조합놀이대A는 B에 비해 매달릴 수 있는 형태의 구름사다리와 플랫폼으로 기어오를 수 있는 부분, 나선형으로 된 미끄럼틀 활주관 등 보다 다양한 경험을 할 수 있

는 요소가 있기 때문이다. 조합놀이대에서 나타나는 취학 어린이의 이용분포를 더 자세히 살펴보면, 조합놀이대A의 경우 구름사다리과 가장 높은 플랫폼을 중심으로 이용이 더 많고, 조합놀이대B의 경우 설치되어 있는 두 개의 미끄럼틀 중 더 높은 파도형 미끄럼틀⁹⁸⁾ 및 연결된 플랫폼 쪽에 더 많은 어린이가 분포되어 있다. 취학 어린이의 이러한 분포는 미취학 어린이에 비해 스스로 놀이를 선택할 수 있다는 점에서 ‘높은 공간에 올라가거나 매달릴 수 있는’ 부분에 더 흥미를 느끼며 이용한다는 것을 알 수 있다. 조사기간 동안 소망어린이공원을 이용하는 중학생 이상의 청소년은 거의 관찰되지 않았고, 이용을 하더라도 통과동선으로 지나가거나 10분 이내로 짧은 휴식을 취하는 정도였다.

[표 4-4] 소망어린이공원 행태적 측면 분석표

(단위: 횟수)

분류	분석항목	1차 조사		2차 조사		3차 조사		소계		합계	
		미취학 어린이	취학 어린이	미취학 어린이	취학 어린이	미취학 어린이	취학 어린이	미취학 어린이	취학 어린이		
놀이시설 이용행태	기타 행위	오르기 ⁹⁹⁾	7	9	10	16	9	18	26	43	69
		뛰어내리기	-	-	2	2	-	2	2	4	6
		올라서기/올라앉기/균형잡기	3	5	4	13	2	12	9	30	39
		매달리기	2	6	3	4	5	4	10	14	24
	타는 행위	고속으로 타기	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		꼬면서 타기	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		서서 타기	-	-	-	1	-	2	-	3	3
		옆드려 타기/누워서 타기	1	1	1	-	4	2	6	3	9
		여럿이 타기	-	2	2	5	2	6	4	13	17
		옆으로 타기	-	-	1	1	-	1	1	2	3
놀이공간 이용행태	신체놀이	-	-	5	6	-	-	5	6	11	
	추격놀이/빠르게 달리기	-	3	-	7	3	1	3	11	14	
	숨거나 위요된 공간에서 놀기	-	8	3	2	1	12	4	22	26	
	자연놀이	2	5	5	8	7	10	14	23	37	

이용분포에 따라 어린이의 이용행태를 모험성 측면에서 관찰하였고, 그 결과는 [표 4-4]와 같다. 소망어린이공원에서는 고속으로 타거나 꼬면서 타는 행위는

98) 파도형 미끄럼틀은 활강 부분의 경사면에 한 가지 이상의 다양한 변화가 있는 미끄럼틀을 말한다. 윤선화, 정윤경, 앞의 책, p.91.

99) 기어오르기, 뛰어오르기, 서서오르기.

관찰할 수 없다. 이 두 가지 행위는 그네와 같은 유형의 시설을 이용할 때 자주 나타날 수 있는 것으로 본 대상지에는 비슷한 시설이 없고, 자전거나 인라인 등을 타는 어린이가 공원 내에 드나들면서 빠르게 타는 경우는 많았으나 놀이시설의 이용행태는 조성되어 있는 시설을 중심으로 관찰하고자 하는 것으로 개인적인 놀이기구의 이용은 제외하였다. 하지만 어린이가 자전거나 인라인을 탈 때 소망어린이공원 내 산책로와 조합놀이대B가 설치된 놀이공간까지 들어 와서 타는 경우가 많아, 자전거나 인라인 같은 놀이기구를 탈 때 좁고 장애물적인 요소가 있는 공간을 통과하는 것에 재미를 느끼는 것을 알 수 있다.

소망어린이공원을 이용하는 미취학 어린이와 취학 어린이 모두 놀이시설을 타는 행위보다 기타행위가 더 많고, 기타행위 중에서도 공통적으로 ‘오르는’ 행위를 가장 많이 하는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 놀이시설 중 미끄럼틀이 4개소이고 그 중 2개소는 활주판 2개가 붙어 있는 형식으로 놀이시설에서 미끄럼틀이 차지하는 비중이 높아 활주판으로 기어오르는 행위가 많이 발생한 것과 연관이 있다. 미취학 어린이는 오르기 다음으로 ‘매달리기’와 ‘올라서기’와 같은 행태가 많고, 그 외에 가끔 엎드려서 타거나 누워서 타는 어린이가 관찰되었다. 취학 어린이도 오르기 다음으로 높은 곳에 ‘올라서거나 올라앉기’, ‘매달리는’ 행위가 많았고, 그 외에 미끄럼틀을 여럿이 함께 타는 어린이들이 관찰되었다. 미취학 어린이와 취학 어린이의 관찰횟수를 더한 결과에서도 ‘오르는’ 행위를 하는 어린이가 가장 많고, 다음으로 ‘높은 곳에 올라서기/올라앉기/균형잡기’와 ‘매달리기’ 순으로 나타났다. 따라서 소망어린이공원에서는 어린이들이 놀이시설을 이용하는 방식이 주로 ‘오르는’ 행태에 편중되어 나타나는 것을 알 수 있으며, 이러한 결과는 한편으로, 소망어린이공원에는 그러한 행태를 유발할 수 있는 성격의 시설로 제한되어 있기 때문이기도 하다.

기어오르기, 뛰어오르기, 서서오르기, 올라서기, 올라앉기 등과 관련된 시설의 경우, 미취학 어린이와 취학 어린이의 발육상태에 따라 행위가 발생하는 시설의 종류나 규모에서 상대적인 차이가 있었다. 미취학 어린이의 오르는 행위는 대부분 미끄럼틀 활주판을 기어오르거나 계단에 설치된 손잡이난간¹⁰⁰에 올라서기, 앉

음벽에 기어오르고 뛰어내리기 등으로 나타났다. 즉 시설 본래 기능이 모험성을 지니고 있진 않아도 유아의 신체에 비해 상대적으로 규모가 큰 시설은 모험적인 행태의 대상이 될 수 있는 것이다. 또한 취학 어린이는 조합놀이대를 술래잡기와 같은 게임을 하는 장소로 활용하면서 놀이대의 높은 곳에 올라서고 난간에 올라 앉거나 매달리는 등과 같은 모습을 보여, 모험성 분석항목에선 같은 행위이지만 어린이의 신체 크기에 비례하여 미취학 어린이의 경우보다 시설이 더 높고 큰 부분으로 확장하여 나타난다.

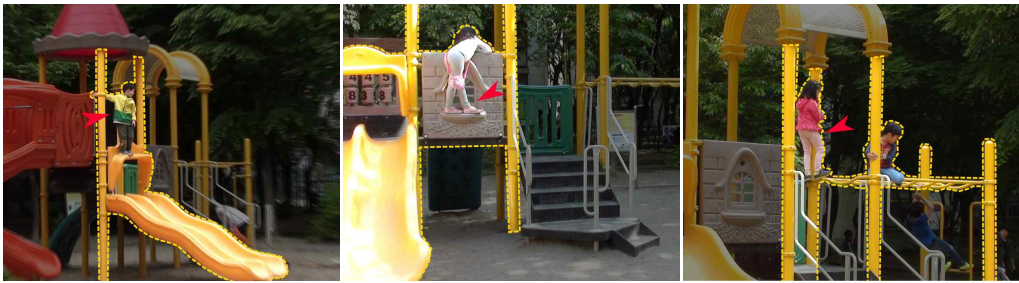
미취학 어린이는 대부분 보호자와 함께 시설을 이용하거나 보호자가 관찰할 수 있는 공간에서 노는 경우가 많고, 시설에서 놀지 않을 때에는 주로 조합놀이대A 주변에서 모래놀이를 하거나 주변 녹지대의 나무나 돌멩이를 활용하는 ‘자연놀이’를 하는 것으로 나타났다. 특히 취학 어린이의 경우, 소망어린이공원 북측으로 바로 인접한 녹지대에서 뛰어 놀거나 녹지대에 설치되어 있는 큰 암석과 주변의 나뭇가지나 나뭇잎, 돌멩이, 흙 등을 활용한 ‘자연놀이’를 하는 어린이가 많았다. 소망어린이공원 북측으로 바로 인접하며 마운딩이 되어 있는 녹지대는 공원을 이용하는 어린이들이 공원 내 공간과 연계하여 자주 이용하는 곳으로, 소망어린이공원에서 발생하는 자연놀이를 관찰할 때 이 장소도 함께 포함하였다. 이러한 자연놀이를 할 때에 ‘숨거나 위요된 공간’에서 노는 행태가 함께 나타나기도 하며, 술래잡기와 같은 놀이를 할 때에는 나무기둥이나 관목을 숨는 장소로 활용하기도 하였다. 또한 일부 어린이들은 조합놀이대 플랫폼 위-난간에 의해 막힌 좁은 공간이나 플랫폼 하부-놀이대의 지지대나 미끄럼틀 활주관에 의해 일부 몸을 숨길 수 있거나 위요된 느낌을 주는 공간을 놀이장소로 활용하였다. 그 외 ‘추격놀이나 빠르게 달리기’는 공원외부로 연결된 산책로나 녹지대, 동측으로 인접한 넓은 공터와 연계하여 술래잡기와 같이 여러 명의 어린이들이 함께 뛰어다니는 놀이를 할 때 나타났다.

[그림 4-18]과 [그림 4-19]는 각 놀이시설과 놀이공간에서 대표적으로 나타나는 어린이들의 모험적인 놀이행태를 나타낸 것이다.

100) 조합놀이대A의 계단참에 설치된 것으로 어린이들이 계단을 오르내릴 때 잡을 수 있는 형태로 되어 있다.



오르기



높은 곳에 올라서기



높은 곳에 올라앉기/균형잡기



뛰어내리기

매달리기

<계속>

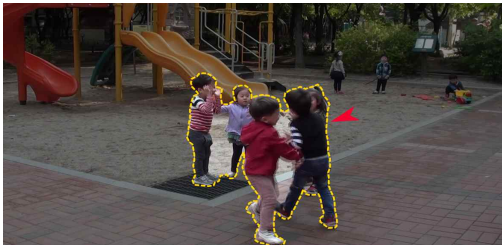


앞드려 타기

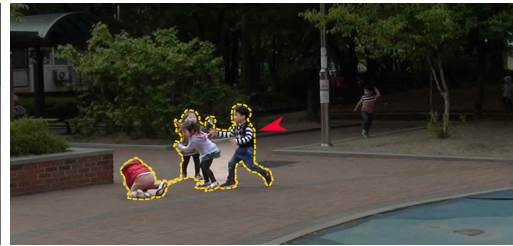
여럿이 타기

옆으로 타기

[그림 4-18] 소망어린이공원에서 나타나는 놀이시설 이용에 따른 행태적 측면



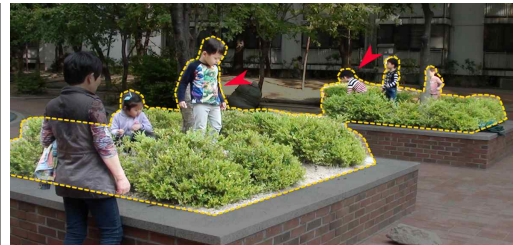
신체놀이



추격놀이



숨거나 위요된 공간에서 놀기



자연놀이

[그림 4-19] 소망어린이공원에서 나타나는 놀이공간 이용에 따른 행태적 측면

소망어린이공원에서 나타나는 행태적 측면은 주이용 대상자인 미취학 어린이 및 초등학교 저학년 취학 어린이와 같이 상대적으로 연령대가 낮은 어린이의 놀이행태가 미치는 영향이 높은 편이다. 어린이들이 놀이시설을 이용하는 행태는 주로 어떤 시설에 ‘오르려고 하는’ 행위로, 특히 소망어린이공원은 미끄럼틀이 많은 편으로 활주판으로 기어 오르거나 뛰어 오르는 행위가 많았으며, 미취학 어린이의 경우에도 어린이의 신체에 비해 높은 앓음벽이나 올라설 수 있는 형태의 난간 등에 오르려는 행위가 많이 나타났다. 또한 시설 위에 ‘올라서거나 올라앉는’ 행위와 ‘매달려’ 노는 모습을 자주 관찰할 수 있었다. 놀이공간 이용행태는 녹지대를 활용한 ‘자연놀이’나 ‘숨거나 위요된 공간’에서 노는 경우가 많았다. 특히 취학 어린이는 놀이시설을 본래 기능대로 이용하기보다 모험적인 행태로 노는 경우가 많았다. 이는 소망어린이공원의 경우 기능이 비슷한 놀이시설로 구성되어 있으며 설치된 시설도 미취학 어린이를 대상으로 설계되어 취학 어린이들이 재미를 느낄 수 있는 요소가 부족하기 때문이다.

3. 신창상상어린이공원

(1) 물리적 측면

신창상상어린이공원은 모래갈기 위에 유아를 위한 놀이시설 위주로 조성된 공간과 고무칩포장 위에 그네와 조합놀이대가 설치되어 있는 공간, 그 외 파고라와 운동시설이 설치된 공간과 산책로로 구성되어 있다. 목재로 된 조합놀이대는 녹지대 상부를 건너는 다리형식으로 모래가 깔려있는 공간과 고무칩포장으로 된 공간을 연결하는 구조이다.

[표 4-5] 신창상상어린이공원 물리적 측면 분석표

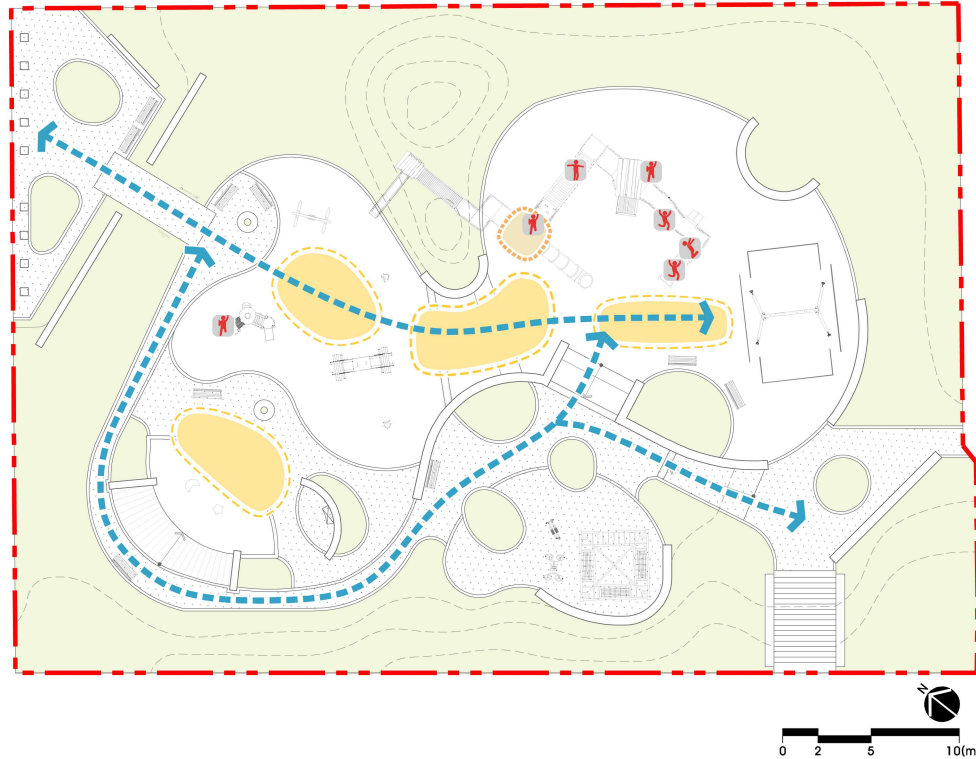
분류	분석항목	단위	시설 및 공간의 본래 기능	실제 이용에 따라 추가되는 부분
놀이시설	기어오를 수 있는 유형	개소	3	6
	뛰어내릴 수 있는 유형	개소	1	10
	균형을 잡을 수 있는 유형	개소	1	8
	매달릴 수 있는 유형	개소	2	2
	회전할 수 있는 유형	개소	-	2
놀이공간	신체놀이를 할 수 있는 공간	유/무	있음	-
	추격놀이를 하거나 빠르게 달릴 수 있는 공간	유/무	있음	조합놀이대 플랫폼 아래 통과부분
	숨을 수 있거나 위요된 공간	개소	1	터널형 미끄럼틀 활주판 내부

신창상상어린이공원은 어린이의 상상력과 창의력, 감성을 키워주는 상상어린이공원사업 대상지로 2009년에 재정비되어 놀이시설의 수가 많은 편이고 상태도 양호하지만, 일반적인 다른 어린이공원에 설치되어 있는 놀이시설과 비교했을 때 그 종류나 기능면에서 크게 다르지 않다.

시설 및 공간이 지닌 본래 기능면에서 물리적 측면을 보면 ‘회전할 수 있는 유형’을 제외한 대부분의 항목이 공원 내에 존재하는 것을 알 수 있다. 하지만 일부 항목은 그 기능을 할 수 있는 형태가 작은 규모로 나타나거나¹⁰¹⁾ 유아용과

101) 놀이시설의 형태 중 기어오를 수 있는 유형은 유아조합놀이대에 부착된 기어오르기 1개소, 조합놀이대의 서로 다른 플랫폼의 이동도구로 부착된 암벽타기 1개소, 지면에서 조합놀이대 플랫폼으로 올라가기 위

유아용이 아닌 각 시설들이 그 종류나 기능면에서 겹치는 부분이 많아¹⁰²⁾ 실질적인 시설의 다양성은 부족한 것으로 판단된다.



놀이 시설		기어오를 수 있는 유형	놀이 공간		신체놀이를 할 수 있는 공간
		뛰어내릴 수 있는 유형			추격놀이를 하거나 빠르게 달릴 수 있는 공간
		균형을 잡을 수 있는 유형			숨을 수 있거나 위요된 공간
		매달릴 수 있는 유형			
		회전할 수 있는 유형			

[그림 4-20] 신창상상어린이공원-본래 기능에 따른 물리적 측면

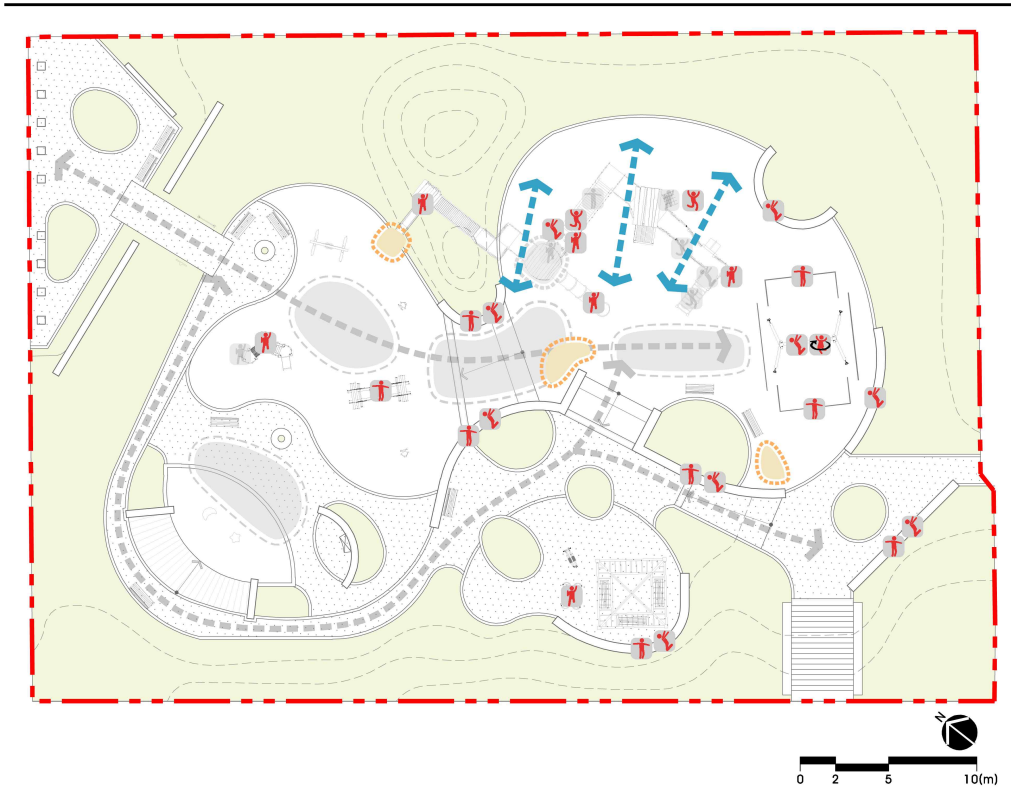
‘숨을 수 있거나 위요된 공간’ 으로 중앙에 설치되어 있는 장식벽¹⁰³⁾의 경우

한 그물형태의 기어오르기 1개소 등 모두 조합놀이대의 이동도구로 부착된 것으로 독립적인 놀이시설 형태로 나타나는 것은 없다.

102) 놀이시설 중 유아용그네 1개소, 그네 2개소, 6인용흔들놀이 1개소, 유아흔들놀이대 2개소, 미끄럼틀 2개 등 같은 종류가 겹치는 것을 알 수 있다.

103) 그 외 장식벽은 외곽으로 둘러싸인 녹지대를 위한 플랜터 역할을 하고 개방적인 구조로 신체를 숨길 수 있거나 위요된 형식이 아니다.

일부 몸을 숨길 수 있는 형태가 되기도 하지만 본래 조성된 의도가 지형 단차에 의해 생긴 구조물이므로 시설의 본래 기능 측면에서 본 분석대상에서는 제외하였다.

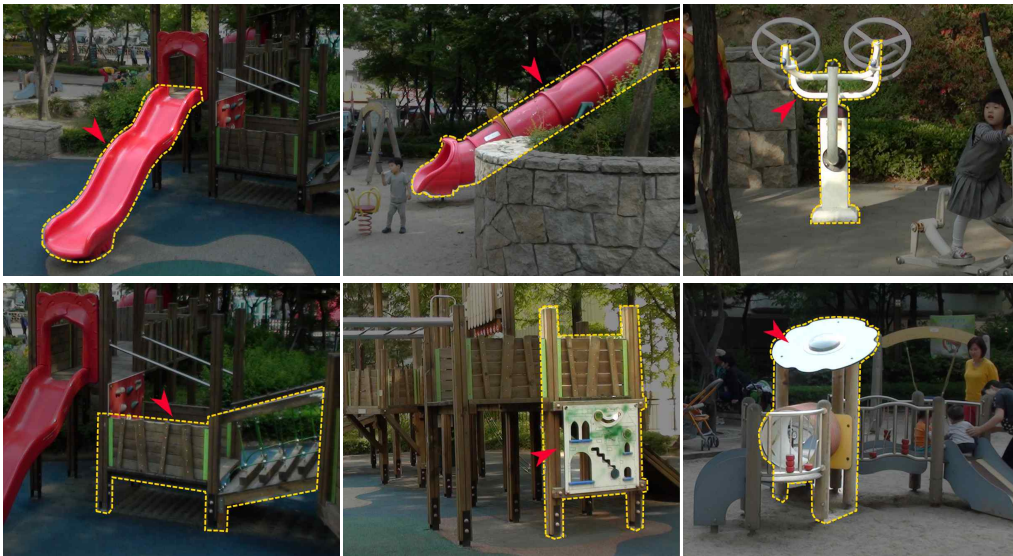


놀이 시설		기어오를 수 있는 유형	놀이 공간		신체놀이를 할 수 있는 공간
		뛰어내릴 수 있는 유형			추격놀이를 하거나 빠르게 달릴 수 있는 공간
		균형을 잡을 수 있는 유형			숨을 수 있거나 위요된 공간
		매달릴 수 있는 유형			
		회전할 수 있는 유형			

[그림 4-21] 신창상상어린이공원-실제 이용에 따라 추가되는 물리적 측면

[그림 4-21]에서 나타나는 바와 같이 어린이들의 실제 이용에 따라 ‘뛰어내릴 수 있는’ 유형과 ‘기어오르거나 균형을 잡을 수 있는’ 유형이 가장 많이 발생하였다. 이것은 특히 신창어린이공원의 완만하지만 경사진 지형적 특성에 의해 일부 녹지대를 따라 조성된 장식벽과 앓음벽을 어린이들이 기어오르거나 올라

서서 균형을 잡고 뛰어내리는 대상으로 활용하면서 나타난 특징이다. 또한 10세 이상의 초등학생이나 중학생의 경우 조합놀이대에 설치되어 있는 기존의 기어오르는 시설보다 오히려 뛰어 넘을 수 있는 높이의 난간이나 벽면을 오르는 행태로 이용하면서 시설의 본래 기능과 다르게 활용하는 경우가 많았다.

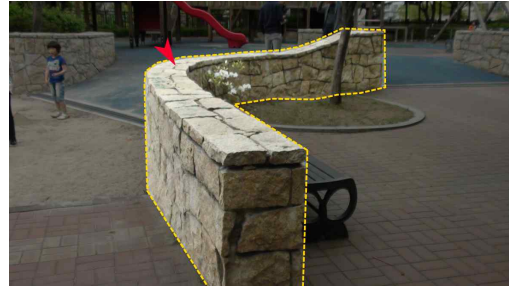
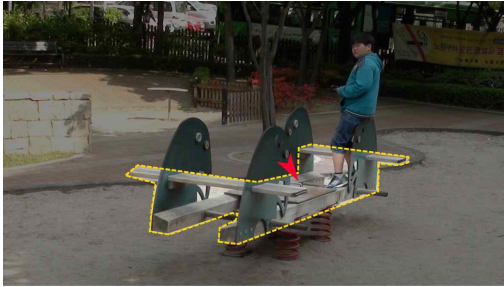


기어오를 수 있는 유형

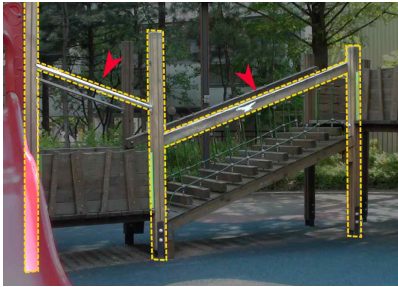


뛰어내릴 수 있는 유형

<계속>



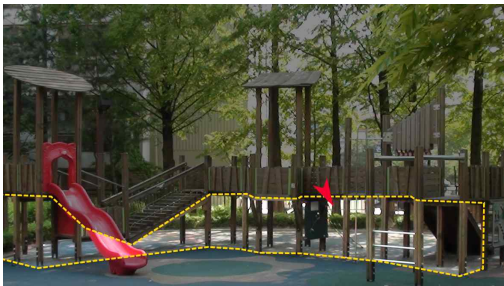
균형을 잡을 수 있는 유형



매달릴 수 있는 유형

회전할 수 있는 유형

[그림 4-22] 신창상상어린이공원-실제 이용에 따라 추가되는 물리적 측면 중 놀이시설

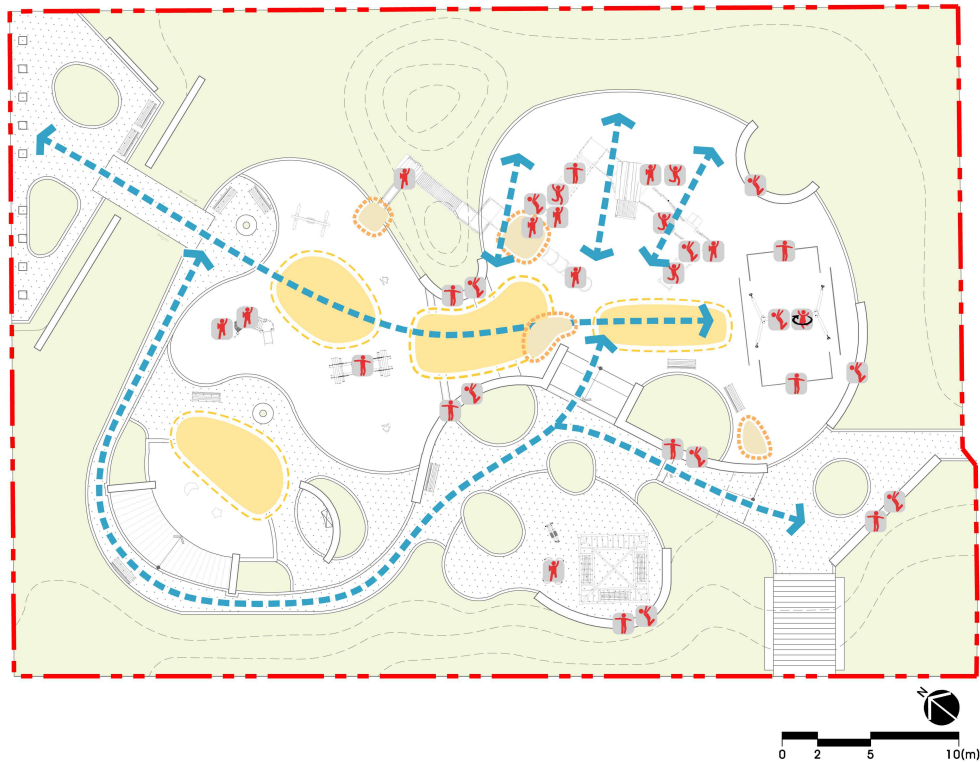


추격놀이를 하거나 빠르게 달릴 수 있는 공간

숨을 수 있거나 위요된 공간

[그림 4-23] 신창상상어린이공원-실제 이용에 따라 추가되는 물리적 측면 중 놀이공간

일부 어린이들은 조합놀이대 플랫폼 하부공간을 술래잡기를 하거나 추격놀이를 할 때 숨거나 통과하는 동선으로 활용하며, 터널형 미끄럼틀의 경우 하단부위를 의자 대신 휴게공간으로 쓰거나 체구가 작은 어린이들은 안쪽 공간에 들어가 앉아 놀기도 하여 위요된 공간으로 활용하는 것을 볼 수 있다.



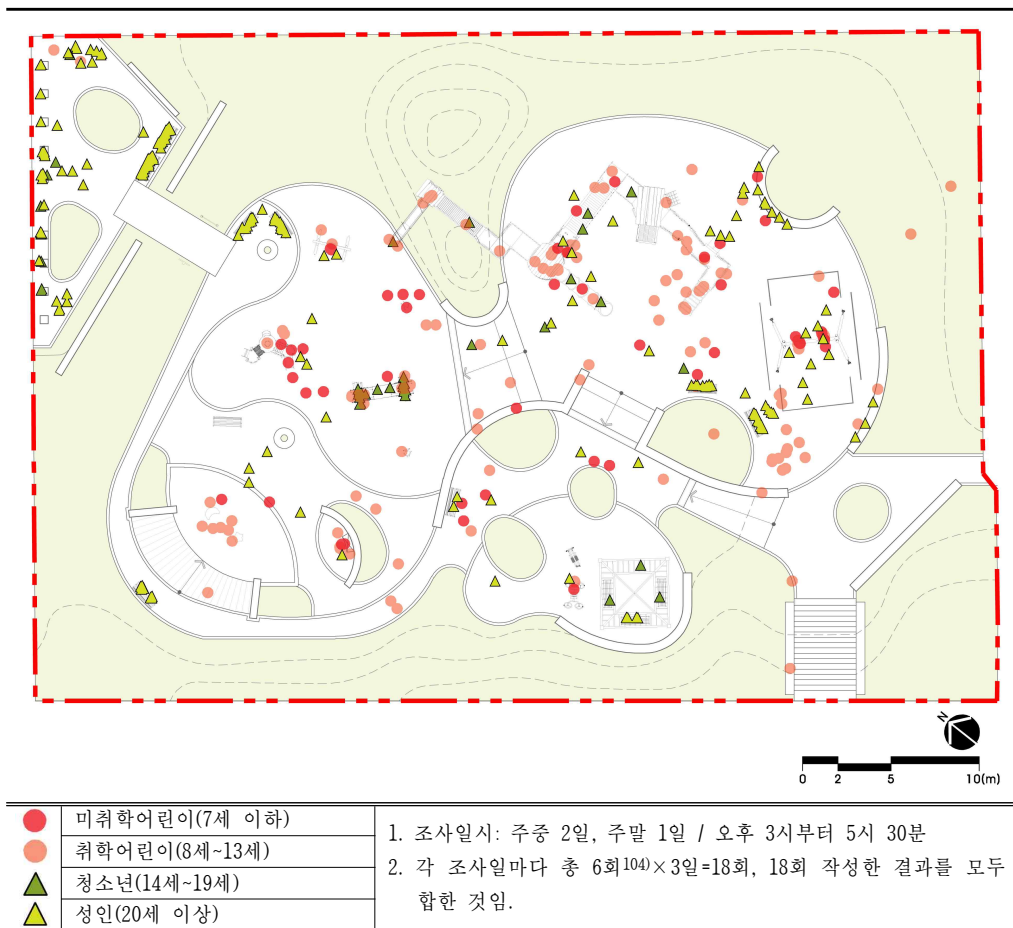
놀이 시설		기어오를 수 있는 유형	놀이 공간		신체놀이를 할 수 있는 공간
		뛰어내릴 수 있는 유형			추격놀이를 하거나 빠르게 달릴 수 있는 공간
		균형을 잡을 수 있는 유형			숨을 수 있거나 위요된 공간
		매달릴 수 있는 유형			
		회전할 수 있는 유형			

[그림 4-24] 신창상상어린이공원 물리적 측면

[그림 4-24]는 신창상상어린이공원에서 나타나는 시설 및 공간의 본래 기능과 실제 이용에 따라 추가되는 물리적 측면을 함께 표시한 것이다. 신창상상어린이공원은 물리적 측면이 다양하게 분포하는 편이지만 계획된 기능대로 이용하는 것보다 어린이들이 새롭게 활용하는 방식에 의해 추가되는 부분이 많다. 즉 가장 많이 추가된 대표적인 항목은 ‘뛰어내릴 수 있는 유형’이며, ‘균형을 잡거나 기어오를 수 있는 유형’ 또한 실제 이용에 의해 많이 나타나 이러한 모험적인 요소가 부족한 것을 알 수 있다.

(2) 행태적 측면

물리적 측면에서 봤을 때 신창상상어린이공원은 각 항목별로 다양하게 분포하였으나 실제 이용에 따라 추가되는 부분이 많았으며, 주로 어떤 물리적 측면과 연계하여 행태적 측면이 나타나는지를 조사하기 위하여 [그림 4-25]와 같이 행태 지도를 작성하였다.



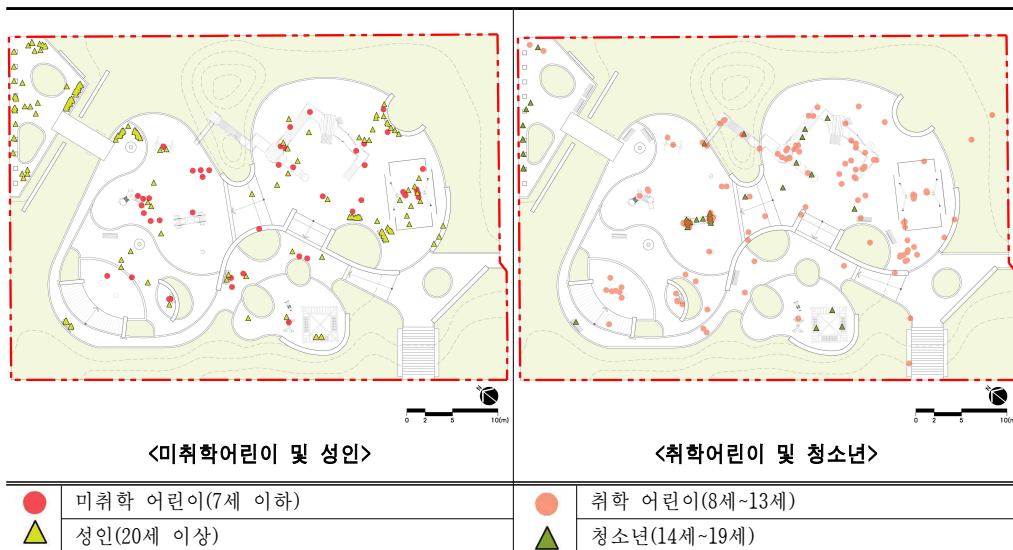
[그림 4-25] 신창상상어린이공원 행태지도

전체적인 이용측면에서 봤을 때 신창상상어린이공원은 6인용흔들놀이와 조합 놀이대의 미끄럼틀 및 구름사다리, 그네 등 놀이시설 중심으로 어린이와 청소년의 이용빈도가 높은 것을 알 수 있다.

104) 오후 3시, 3시 30분, 4시, 4시 30분, 5시, 5시 반 마다 작성.

[그림 4-26]은 미취학 어린이와 성인, 취학 어린이와 청소년으로 분류하여 표시한 것이다. 미취학 어린이의 경우, 특정 시설에 집중하여 이용하기보다 전체적으로 다양한 시설에 골고루 분산되어 이용하는 것을 볼 수 있다. 이것은 신창상상어린이공원에는 유아용 놀이시설이 많고 조합놀이대 또한 사용연령이 36개월 이상으로 표기되어 있는 등 대부분 낮은 연령대의 어린이들이 이용가능한 시설로 구성되어 있기 때문이기도 하다. 신창상상어린이공원은 어린이와 동행한 성인 외에도 휴식을 취하기 위해 방문한 성인이 많으며, 주로 주출입구 쪽에 있는 휴게 공간이나 모래갈기 공간과 인접한 산책로에 설치된 등의자를 이용하였다. 어린이와 함께 방문한 성인의 경우 주로 조합놀이대나 그네가 설치된 공간의 앞음벽이나 등의자를 이용하였다.

취학 어린이의 경우, 미취학 어린이에 비해 놀이시설 뿐만 아니라 놀이공간까지 이용범위가 넓으며 주로 조합놀이대의 미끄럼틀과 흔들다리 및 구름사다리, 6인용흔들놀이와 그네의 이용이 많은 편이다. 이용이 집중되어 나타나는 시설의 경우 ‘기어오르거나 매달리고, 뛰어내릴 수 있거나 움직임을 느낄 수 있는’ 등 다양한 물리적 요인이 혼합되어 나타나는 것을 알 수 있다.



[그림 4-26] 신창상상어린이공원 행태지도 연령대별 분류

공원을 이용하는 어린이의 모습을 모험성을 띄는 놀이행태 측면에서 관찰하였고 결과는 [표 4-6]과 같다. 미취학 어린이에게서 모험적인 행동이 자주 나타나지는 않으며, 일부 ‘서서 타거나’ 어딘가에 ‘기어오르려는’ 어린이들이 있었다. 취학 어린이의 경우, 미취학 어린이에 비해 모험적인 행위를 하는 어린이들이 많으며, 전체적인 행태적 측면 분석 결과에도 더 많은 영향을 미친다.

미취학 어린이와 취학 어린이의 행태적 측면 횡수를 더한 전체 결과를 보면, 기타 행위로는 놀이시설에 ‘기어오르거나 뛰어오르는’ 행위와 높은 곳에 ‘올라서기, 올라왔기, 균형잡기’와 같은 모습이 가장 많이 나타나며, 놀이시설에서 ‘뛰어 내리거나 매달리는’ 행위 또한 어린이들이 좋아하는 것으로 나타났다. 놀이시설을 직접적으로 타는 행위로는 ‘서서 타는’ 행위가 가장 많이 나타나며, 그 외에 그네를 꼬면서 타거나 옆드려 타기, 여럿이 타거나 고속으로 타는 등 다양한 행위가 나타났다.

[표 4-6] 신창상상어린이공원 행태적 측면 분석표

(단위: 횡수)

분류	분석항목	1차 조사		2차 조사		3차 조사		소계		합계	
		미취학 어린이	취학 어린이	미취학 어린이	취학 어린이	미취학 어린이	취학 어린이	미취학 어린이	취학 어린이		
놀이시설 이용행태	기타 행위	오르기 ¹⁰⁵⁾	4	10	2	10	5	14	11	34	45
		뛰어내리기	-	4	1	4	-	20	1	28	29
		올라서기/올라왔기/균형잡기	3	11	3	15	-	13	6	39	45
		매달리기	1	4	4	5	1	6	6	15	21
	타는 행위	고속으로 타기	-	-	-	2	-	5	-	7	7
		꼬면서 타기	2	1	-	4	-	3	2	8	10
		서서 타기	1	9	2	6	4	14	7	29	36
		옆드려 타기/누워서 타기	1	-	1	2	1	5	3	7	10
		여럿이 타기	-	2	-	2	-	6	-	10	10
		옆으로 타기	-	-	-	1	-	-	-	1	1
놀이공간 이용행태	신체놀이	-	3	-	3	-	8	-	14	14	
	추격놀이/빠르게 달리기	-	3	-	5	-	6	-	14	14	
	숨거나 위요된 공간에서 놀기	-	3	-	4	-	5	-	12	12	
	자연놀이	1	7	-	5	-	1	1	13	14	

105) 기어오르기, 뛰어오르기, 서서오르기.

놀이공간 이용측면에서 봤을 때, 미취학 어린이의 경우에는 모험적인 놀이행태가 거의 나타나지 않았으며, 취학 어린이의 경우에는 다양한 측면이 모두 관찰되었다. ‘신체놀이’는 대부분 놀이시설 주변공간에서 아이들끼리 장난을 치는 형식으로 나타나며, ‘추격놀이나 빠르게 달리기’는 주로 조합놀이대를 중심으로 술래잡기와 같은 게임을 할 때 나타났다. 어린이들은 장식벽을 ‘숨는 장소’로 활용하기도 하며, 조합놀이대 플랫폼 위의 ‘위요된 공간’에 머무는 것을 좋아하였다.¹⁰⁶⁾ 또한 모래놀이대와 연계하여 주변 녹지대에서 구할 수 있는 나뭇가지나 나뭇잎, 돌멩이, 개미 등으로 ‘자연놀이’를 하거나 직접 녹지대 안으로 들어가서 노는 어린이들도 있었다.

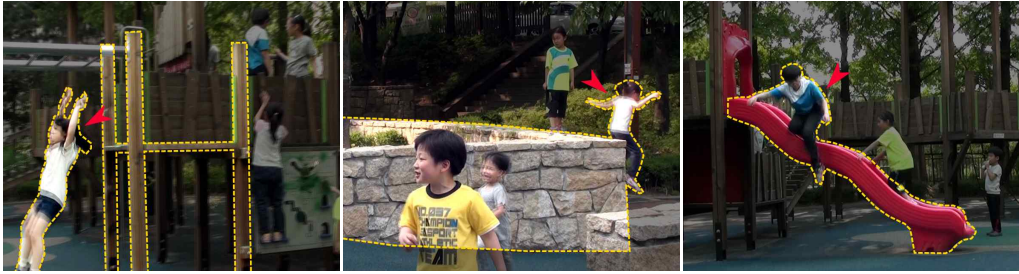
신창상상어린이공원은 놀이시설과 놀이공간의 이용 측면에서 모두 모험적인 놀이행태가 다양하게 관찰되었고, 어딘가에 오르거나 균형을 잡고 매달리거나 서서 타는 행위가 자주 나타나는 것은 그러한 행위를 유발하는 물리적인 부분이 많기 때문이기도 하다. [그림 4-27]과 [그림 4-28]은 어린이들이 행태적 측면에 해당하는 방식으로 노는 대표적인 모습을 나타낸 것이다.



오르기

<계속>

106) 미끄럼틀과 연결된 플랫폼 부분에서 딱지치기를 하는 어린이들, 단순히 모여 올라 앉아 있는 중학생들, 어머니들이 사온 간식을 받아들이고 모두 조합놀이대 플랫폼으로 올라가서 먹는 어린이들 등.



뛰어내리기



높은 곳에 올라서기



높은 곳에 올라앉기



높은 곳에서 균형잡기



매달리기

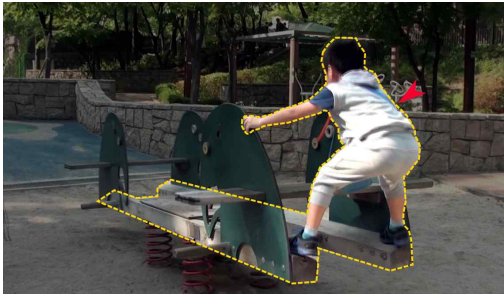
<계속>



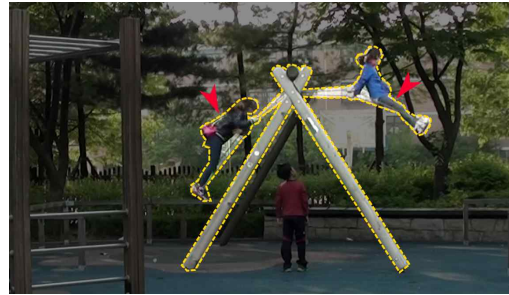
고속으로 타기



꼬면서 타기



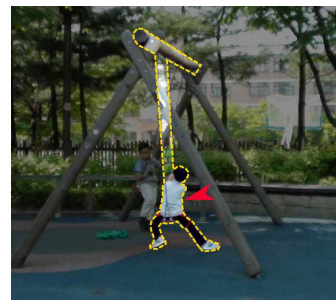
서서 타기



옆드려 타기/누워서 타기

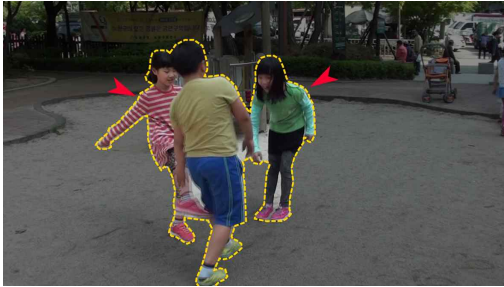


여럿이 타기

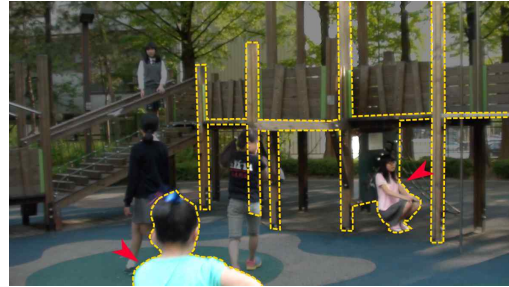


옆으로 타기

[그림 4-27] 신창상상어린이공원에서 나타나는 놀이시설 이용에 따른 행태적 측면



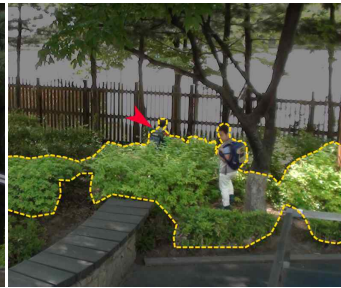
신체놀이



추격놀이/빠르게 달리기



숨거나 위요된 공간에서 놀기



자연놀이

[그림 4-28] 신창상상어린이공원에서 나타나는 놀이공간 이용에 따른 행태적 측면

2절. 인터뷰에 따른 연구대상지 분석

어린이를 대상으로 한 인터뷰는 분석항목의 행태적 요인에 해당하는 행위를 하는 어린이들을 주 대상으로 그러한 방식으로 노는 이유나 모험을 감수하면서 느끼는 흥미와 위험에 대한 감지, 재미있는 시설이나 놀이공간에 대한 요구 등을 물어봄으로서, 어린이들의 시각에서 현재 어린이놀이공간이 어떻게 인식되고 있는지 조사하였다.

일부 인터뷰 내용을 나타낼 때 실제 대화에서 생략되었던 주어나 목적어의 경우 내용의 이해를 돕기 위해 생략된 부분을 보완하였고, 인터뷰 중에 어린이가 사용한 지시대명사는 가리키는 대상의 정확한 명칭으로 바꾸어 표기하였다. 또는 대화 내용으로 넣기에 불필요하게 길거나 설명이 따로 필요한 부분은 주석으로 정리하였다.

1. 이용 대상 어린이 인터뷰

(1) 미취학 어린이(7세 이하)

미취학 어린이 중 4, 5세 이하의 어린이가 놀이시설을 이용할 경우, 대부분 보호자가 동행하여 놀이방식을 알려 주면서 어린이가 습득하는 형태로 노는 경우가 많았고, 놀이방식에 대한 보호자의 인식에 따라 어린이의 놀이행태가 달라지기도 하였다.¹⁰⁷⁾ 따라서 보호자와 함께 있는 어린이의 경우는 보호자를 대상으로 인터뷰를 하였고, 혼자 노는 어린이 중 ‘네’, ‘아니요’와 같이 최소한의 대답이 가능하다고 판단되는 6, 7세 어린이를 주 대상으로 하였다. 연구대상지별 인터뷰 내용을 살펴보면 다음과 같다.

107) 예를 들면 다음과 같은 사례이다. 미취학 어린이가 구름사다리에 매달리고 싶어 할 때 경험할 수 있도록 도와주는 부모와 지금 경험하기에는 위험하니까 더 크면 하라고 하는 경우, 어린이가 미끄럼틀 활주판에 기어오르려고 할 때 다른 사람에 의해서 다치지 않도록 지켜보는 부모와 그렇게 타면 안 된다고 말하는 경우, 어린이가 장식벽과 같이 상대적으로 높은 곳에 올라서고 싶어 할 때 올려준 뒤 지켜보는 부모와 반대하는 경우 등.

■ 상계주공놀이터

상계주공놀이터의 미취학 어린이는 본인의 놀이행동에 대해 대부분 공통적인 대답으로 ‘재미있다’와 ‘무섭지 않다’고 하여 정해진 놀이방식과 더불어 모험적인 행위를 할 때에도 흥미를 느끼며 그러한 행위에 익숙한 것으로 나타났다. 또한 그러한 놀이행태에 대해 ‘엄마가 뭐라고 하진 않는다’라고 하였다.

“재밌어요. 둘 다¹⁰⁸⁾ 재밌어요.”

(5세, 6세, 남, 미끄럼틀 활주판을 함께 기어 올라감, 2014년 5월 2일)

“여기로 올라가는 게 더 재밌어요.”

“무섭지 않아요.”

(7세, 남, 조합놀이대의 철제외다리의 난간 역할을 하는 밧줄을 잡고 기어 올라감,
2014년 5월 2일)

“꼬면서 타는 게 더 재밌어요.”

“하나도 무섭지 않아요. 어떨 때는 누워서도 타요.”

(7세, 남, 그네줄을 꼬면서 탐, 2014년 5월 3일)

“엄마가 뭐라고 안 해요. 다친 적은 없어요. 많이 돌리면 어지러울 때도 있지만 어지러운 것만 빼면 괜찮아요.”

“여기선 그녀가 제일 좋아요. 더울 때 타면 좋아요. 시원해요. 바람이 좋아요.”

(7세, 남, 그네줄을 꼬면서 탐, 2014년 5월 3일)

■ 소망어린이공원

소망어린이공원의 미취학 어린이도 자신의 놀이행동이 ‘재미있고,’ ‘무섭지 않은 것’으로 인식하며, 모험적인 행태에 흥미를 느끼는 것을 알 수 있다. 한편, 일부 어린이의 경우 그러한 놀이행태에 대해 ‘엄마가 보지 않기 때문에 한

108) 미끄럼틀을 정식으로 타는 것과 기어 올라가는 행위.

다’ 고 하여 스스로 더 재미있게 놀려고 하는 어린이의 욕구와 아이의 안전을 더 우려하는 부모의 생각이 불일치하기도 하는 것으로 나타났다.

“안 무서운데요. 엄마 안 보는데요.”

(7세, 남, 조합놀이대A 난간 벽면의 디딜 수 있는 부분에 올라서기, 2014년 4월 30일)

“무섭지 않았어요. 그냥 재밌어요.”

“엄마는 아직 안 나오셨는데.”

(7세, 남, 조합놀이대B 플랫폼 난간 바깥쪽으로 서서 매달림, 2014년 4월 30일)

“올라와도 재밌고, 그냥 타도 재밌어요.”

(5세, 7세, 미끄럼틀 활주판을 함께 기어 올라감, 2014년 5월 8일)

■ 신창상상어린이공원

신창상상어린이공원의 미취학 어린이의 경우에도 자신의 모험적인 행동에 대해 스스로 ‘재미있어서’ 또는 ‘그냥 좋아서’ 하는 것을 알 수 있고, 그러한 놀이행태를 할 때 ‘엄마가 뭐라고 하진 않는다’ 고 하였다. 이는 보호자가 판단하기에 도전성이 강한 행동을 스스로 하는 미취학 어린이는 거의 나타나지 않았기 때문이기도 하다.

“그냥 재밌어요.”

“아니요. 안 무서워요.”

(6세, 여, 어깨유연성운동기구에 올라서기, 구름사다리에 딛고 올라서는 철제봉에 거꾸로 매달리기, 그네 서서 타기 등, 2014년 5월 1일)

“그냥 서서 타고 싶어서요. 재밌어요.”

“엄마는 괜찮다고 해요.”

(7세, 여, 그네를 서서 타, 2014년 5월 1일)

“여기 올라오는 게 좋아요.”

(7세, 남, 장식벽 위에 올라가서 걸어다님, 2014년 5월 17일)

(2) 취학 어린이 및 청소년(8세 이상 13세 이하, 14세 이상 19세 이하)

취학 어린이는 미취학 어린이에 비해 스스로 감수할 수 있는 모험의 수준이 어느 정도인지 자신의 한계를 인식하고 있는 경우가 많으며, 본인이 모험적인 행동을 할 때 느끼는 감정과 현재 어린이놀이공간에 대한 자신의 생각을 보다 명확하게 전달하였다.

■ 상계주공놀이터

상계주공놀이터의 취학 어린이들은 대부분 자신들의 놀이행동이 재미있는 것으로 무서움을 느끼지는 않으며, 그네나 정글짐 같이 주로 높이 올라갈 수 있거나 매달릴 수 있는 시설에 흥미를 보이며 철봉과 같은 시설을 원하는 것으로 나타났다. 연령대가 높은 고학년 어린이들은 조합놀이대를 계획되어진 놀이방식에 따라 이용하기보다 술래잡기 등을 하는 놀이장소로 활용하며, 시소와 같이 유아들이 주로 이용하는 시설에는 별로 흥미가 없으며 시시한 것으로 표현하였다. 한편, 정글짐 하부나 수목으로 위요된 공간에서 노는 어린이들의 경우, 그러한 공간에서 노는 것이 단순히 더 재미있거나 자기들만의 공간이라는 느낌이 들어서 좋다고 하여 어른들의 시선에 방해받지 않고 어린이들끼리 놀 수 있는 공간을 원하는 것으로 나타났다. 아래 인터뷰 내용은 위와 관련된 부분을 발췌한 것이다.

“재밋어요. 안 무서운데요? 저는 회전무대가 제일 재밋어요.”

(8세, 여, 회전무대 안전봉 사이로 뛰어내림, 2014년 5월 2일)

**“계단으로 올라가는 것 보다 여기로 올라가는 게 더 재밋어요. 무섭진 않아요.
저는 여기가 제일 재밋어요.”**

(8세, 남, 조합놀이대의 철제외다리의 난간 역할을 하는 밧줄 사이로 올라갔다 내려왔다 하는 행위를 반복하거나 밧줄에 매달림, 2014년 5월 2일)

“그냥 타는 것보다 재밋어요. 무섭진 않아요.”

(8세, 남, 그네줄을 꼬면서 탐, 2014년 5월 7일)

어린이A: “올라가면 재미있어요. 꼭대기에 올라가도 안 무서워요.”

어린이B: “바닥보다 위에 있는 게 재밌어요. 다 보여요.”

(8세, 남, 정글집 꼭대기에 올라앉아서 노는 어린이 2명, 2014년 5월 7일)

“그냥 타는 것보다 조금 더 재밌어요. 안 무서운데요? 저기¹⁰⁹서 가끔 뛰어 내리기도 해요. 놀기도 하고 저 위에서 여러 가지 놀이도 하고... 물귀신놀이¹¹⁰ 같은 거. 저 파란통¹¹¹ 위에서요.”

(10세, 남, 그네 줄을 꼬아서 탑, 2014년 5월 2일)

이 놀이터에선 여기가 제일 재밌는 것 같아요. 이걸 애들¹¹²이 하는 놀이가 아니니까요. 줄을 타면 미끄러이기도 하고 동작이 이상하게 되기도 하고 왔다 갔다 하니까 그래서 재밌어요. 여기에서 제일 시시한 게 시소예요.”

(10세, 여, 외줄균형놀이대에 매달려서 흔들, 2014년 5월 2일)

“이게 제일 재밌어요. 매달리는 게 재밌어요.”

(10세, 남, 정글집 꼭대기에서 올라앉음, 2014년 5월 3일)

“꼭대기에 앉아있으면 무섭긴 한데, 재밌어요. 시소가 제일 재미없어요.”

(10세, 여, 정글집 꼭대기에 올라앉음, 2014년 5월 3일)

어린이A: “저희는 이 쪽 놀이터에 더 많이 와요. 제일 재밌는 건 외줄균형놀이대요.”

어린이B: “그네도요.”

(모두 10세, 여, 외줄균형놀이대에 다함께 올라 줄을 흔들면서 노는 7명의 어린이와의 인터뷰 중, 2014년 5월 3일)

“어지러운데 재밌어요.”

(10세, 남, 그네줄을 꼬면서 탑, 2014년 5월 7일)

“철봉에 매달리는 거랑 비슷해서 재밌어요.”

(10세, 남, 정글집에 거꾸로 매달림, 2014년 5월 7일)

109) 조합놀이대 플랫폼.

110) 술래가 된 아이가 조합놀이대 아래쪽에 있는 파란통과 위쪽에 있는 외다리 사이에 있다가 외다리를 지나가는 아이의 발을 잡으면 잡힌 아이가 술래가 되는 놀이.

111) 터널형으로 생긴 플라스틱으로 된 커타란 통을 가로로 눕혀 놓은 것.

112) 미취학 어린이.

“무섭다는 생각은 안 드는데요. 그냥 재밌어서 그래요. 자주 그래요. 다 재밌는데 외줄균형놀이대가 제일 재밌어요. 그냥 스릴같은 게 느껴져서 좋아요.”

(10세, 여, 인라인을 신고 외줄균형놀이대에서 줄을 탐, 2014년 5월 7일)

어린이A: “그냥 재밌어요.”

어린이B: “너무 재밌어서 위험하다는 생각은 안 들어요.”

어린이A: “줄에서 두 손 놓고 탈 수 있어요. 균형 잡고 그런 것도 좋아요.”

어린이B: “그네도 서서 타는 게 더 재밌어요. 더 높이 올라가거든요.”

(10세, 여, 그네줄을 꼬아서 타거나 서서 타는 어린이 2명, 2014년 5월 7일)

“여기에서는 회전무대가 제일 재밌어요. 녹 쓸지 않고 쉽게 잘 돌아갔으면 좋겠어요. 돌리기가 힘들어요.”

(11세, 회전무대 난간 위에 올라서거나 안전봉에 매달림, 2014년 5월 3일)

“그냥 지탈¹¹³⁾하는 게 제일 재밌어요.”

(11세, 여, 조합놀이대 철제외다리 난간에 올라앉음, 2014년 5월 7일)

“여기에서는 회전무대가 제일 재밌어요. 녹 쓸지 않고 쉽게 잘 돌아갔으면 좋겠어요. 돌리기가 힘들어요.”

(10세, 11세, 회전무대 난간에 올라서거나 안전봉에 매달림, 2014년 5월 3일)

“철봉에 매달리는 거랑 비슷해서 재밌어요.”

(10세, 남, 정글짐에 거꾸로 매달림, 2014년 5월 7일)

“그네도 서서 타는 게 더 재밌어요. 더 높이 올라가거든요.”

(10세, 여, 그네를 서서 높게 탐, 2014년 5월 7일)

“높은데 올라가거나 매달리는 게 재밌어요. 이 놀이터에 철봉이 있으면 좋겠어요.”

(10세, 여, 그네 지지대에 거꾸로 매달림, 2014년 5월 7일)

113) 지옥탈출이라는 놀이로 어린이들 사이에서 줄임말로 지탈이라고 불린다. 주로 조합놀이대 위에서 이루어지며, 술래가 눈을 감고 다른 사람을 잡는 술래잡이 형식의 놀이이다.

어린이A: “여기 그네가 좀 높이 올라가서 애들이 많이 와요. 줄이 찢이어서
그런지 더 높게 가요. 그래서 더 재밌는 것 같아요. 높이 올라가는
게 재밌는 것 같아요.”

어린이B: “조합놀이대 같은 건 더 높으면 위험할 것 같아요. 리모델링만 살
짜 하면 좋을 것 같아요.”

어린이A: “그네는 서서 타면 더 아찔하고, 더 높이 올라가거든요.”

어린이B: “더 빨리 더 높이 올라가요.”

(12세, 여, 그네를 서서 높게 탐, 2014년 5월 7일)

어린이A: “여기 안에서 노는 게 좋아요. 이렇게 앉아있을 수도 있고, 재미있
는 느낌이에요.”

연구자: “너희들만의 공간 같은 느낌이야?”

어린이A: “네. 그런 곳이 있으면 좋겠어요.”

연구자: “그 돌맹이로 뭐하는 거야?”

어린이B: “돌은 도구로 써요.”

(10세, 정글집 안쪽 바닥에서 흙장난 하는 아이 3명, 2014년 5월 3일)

연구자: “바깥쪽에 더 넓은 곳에서 할 수도 있는데 왜 여기 안에서 해?”

어린이: “그냥 여기가 더 좋아요.”

(10세, 여, 정글집 안쪽 바닥에서 흙장난을 함, 2014년 5월 3일)

어린이A: “이런데 올라와 있는 게 좋아요. 시원해요.”

어린이B: “겨울에는 따뜻하고 여름에는 시원해요.”

어린이C: “우리들만의 공간, 그런 느낌이 좋아요.”

어린이A: “숨을 수 있는 곳.”

어린이D: “저는 어른 눈에서 빠지는 건 웬지 불안해요.”

어린이C: “여긴 조용해서 좋아요. 어른들이 뭔가 보면 쑥스러워요. 진심을
말할 수 없으니까.”

연구자: “너희들만의 시간이 필요한거야?”

어린이 모두: “네. 네.”

(10세, 여, 위요된 느낌의 조합놀이대 플랫폼 위에 모여앉아서 노는 어린이 7명,
2014년 5월 3일)

한편, 모험적으로 늘면서 다친 경험이나 부모의 반응에 대한 질문에 어린이들은 대부분 다친 적이 없으며, 부모 또한 뭐라고 하지 않는다고 대답하여 어린이들이 노는 방식에 대해 보호자들은 호의적인 것을 알 수 있다. 하지만 일부 어린이의 경우, 부모에게 혼날까봐 몰래 한다고 하여 재미있게 놀고 싶은 욕구에 따라 위험을 감수하는 경향이 있음을 알 수 있다. 하지만 어린이들은 자신이 스스로 감수할 수 있는 위험의 한계를 인식하고 그 정도의 모험만을 하는 것으로 나타났다으며, 아래 인터뷰 내용은 사고경험 및 위험에 대한 인식과 관련된 부분을 발췌한 것이다.

“다친 적은 없어요. 엄마가 뭐라고 안 해요.”

(8세, 남, 그네줄을 꼬면서 탐, 2014년 5월 7일)

“무섭다는 생각은 안 드는데요. 그냥 재밌어서 그래요. 자주 그래요. 다친 적은 없어요.”

(10세, 여, 인라인을 신고 외줄균형놀이대를 탐, 2014년 5월 7일)

어린이A: “그냥 재밌어요. 회전무대에서 밀다가 넘어져서 팔꿈치가 까진 적이 있어요. 엄청 빨리 나왔어요. 엄마는 그냥 아프겠다 라고 하시고, 타지 말라고는 안하셨어요.”

어린이B: “그네도 서서 타는 게 더 재밌어요. 더 높이 올라가거든요. 다친 적은 없어요.”

어린이A: “저도 다친 적은 한 번도 없어요.”

(10세, 여, 그네줄을 꼬아서 타거나 서서 탐, 회전무대 안전봉에 매달려서 탐, 2014년 5월 7일)

“다친 적은 없는데, 아빠가 이렇게 타는 건 반대하세요. 몰래 타요.”

(12세, 여, 그네를 서서 높게 탐, 2014년 5월 7일)

“정글집이 제일 재밌어요. 사실 재밌는 것보다... 무서워요. 그래도 올라가보고 싶어요. 더 올라가면 무서울 것 같으면 더 안 올라가요.”

(8세, 남, 정글집에 오르내리며 무섭다고 소리치면서 재미있어함, 2014년 5월 3일)

어린이A: “제일 재밌는 건 저기 줄에 매달리는 거요.¹¹⁴⁾ 그네도요.”

어린이B: “스릴 있으니까.”

어린이C: “저희는 그런 거 좋아해요. 위험하다고 느껴본 적은 있지만, 저 스스로 감당할 수 있겠다라는 생각이 들어요. 감당할 수 없는 정도로 놀지는 않아요. 자신이 뭔가 불안하다고 느낄 때는 그냥 다른 데로 가요.”

(10세, 여, 외출균형놀이대에 단체로 올라서서 놀기, 조합놀이대 플랫폼 위에 앉아서 대화를 하거나 조합놀이대를 가상장치로 가작놀이를 하는 어린이 7명과의 대화 중, 2014년 5월 3일)

“꼭대기에 앉아있으면 무섭긴 한데, 재밌어요. 내려올 때는 조금 무서워요. 위험하다는 생각은 안 들어요. 저 스스로 안 다치게 할 수 있을 것 같아요.”

(10세, 여, 정글짐 꼭대기에 올라앉음, 2014년 5월 3일)

“스릴 있어요. 하나도 안 무서워요. 무서워서 못 올라가는 친구도 있어요. 더 높아도 올라갈 수 있을 것 같아요.”

(10세, 남, 정글짐 꼭대기에 올라앉음, 2014년 5월 3일)

어린이A: “아주 높은데 올라가면 좀 무섭지만 이런 데는 올라가면 재밌어요.”

어린이B: “저런데¹¹⁵⁾는 올라가면 무서워요. 어떤 친구들은 올라가요. 아까도 어떤 친구는 올라갔어요.”

어린이A: “높은데 올라가면 재밌긴 한데 내려올 때 무서워요. 미끄러질까봐. 그래서 조심하면서 내려와요. 전에 미끄럼틀 지붕 같은데 올라갔었는데 무서워서 엄마가 안고 내려왔었어요. 올라갈 때는 그냥 자기 자신이 용감하니까 올라가요. 한번 시도해보고 엄마가 안아서 내려와 주니까 계속해서 올라가고 싶은데 내려오기가 좀 무서워서...”

(10세, 11세, 회전무대 난간 위에 올라서거나 안전봉에 매달림, 2014년 5월 3일)

연구자: “떨어질 것 같진 않아?”

어린이: “떨어지기도 하죠. 저희 스스로가 저희 몸을 지켜야 하니까 저희가 알아서 해요. 전 4살부터 정글짐을 탔어요.”

(8세, 남, 정글짐 꼭대기에 올라앉음, 2014년 5월 7일)

114) 외출균형놀이대를 가리킴.

115) 어른키보다 아주 높은 세로철펠 놀이시설.

■ 소망어린이공원

소망어린이공원은 이용하는 취학 어린이의 경우 주로 초등학교 1, 2학년의 저학년 어린이가 많고 모험적인 행동을 하는 고학년 어린이의 이용이 많지 않아 인터뷰를 할 수 있는 어린이가 다른 연구대상지에 비해 없는 편이었다.

소망어린이공원의 취학 어린이들은 공통적으로 자신들의 모험적인 행위에 대해 재미있고 무섭지 않다고 하였고, 주로 높은 곳에 올라가거나 매달릴 수 있는 시설에 흥미를 가지고 있음을 알 수 있다. 10세 이상의 고학년 어린이는 시설에 계획되어진 놀이를 직접적으로 하기보다 술래잡기 등을 하면서 모험적으로 놀며, 그네와 같이 높이 올라가서 스릴을 느낄 수 있는 시설을 원하였다. 한편, 주변 녹지대의 암석이나 나무를 활용하여 자연놀이를 하는 어린이들은 놀이의 도구로 활용할 수 있는 다양한 자연적인 요소에 관심을 가지며, 공원에 설치된 놀이시설을 타는 것보다 자연놀이를 더 좋아하는 것으로 나타났다. 아래 인터뷰 내용은 위와 관련된 부분을 발췌한 것이다.

어린이A: “여기로 올라가는 게 더 재밌어요. 안 무서워요.”

어린이B: “재밌어요. 높은데 올라가면 신나요!”

(8세, 남, 미끄럼틀 활주판으로 기어오르기, 서서오르기, 뛰어오르기 등, 2014년 4월 30일)

“매달려서 노는 게 재밌어요. 무섭진 않아요. 여기가 제일 재밌어요.”

(8세, 여, 조합놀이대 미끄럼틀 상단에 설치된 손잡이봉에 매달림, 2014년 4월 30일)

어린이A: “재밌는 것 같아요. 살짝...”

어린이B: “저쪽 놀이터¹¹⁶⁾에서는 물귀신¹¹⁷⁾ 같은 거 하고 놀아요.”

(11세, 여, 조합놀이대 난간에 매달려서 노는 아이 2명, 2014년 5월 8일)

어린이A: “여기서 지탈이랑 탈출하는 게 제일 재밌어요.”

어린이B: “그냥 미끄럼 타고 그런 건 잘 안 해요. 그냥 조금하긴 해요.”

116) 상계주공놀이터.

117) 술래가 된 아이가 조합놀이대 아래쪽에 있는 파란통과 위쪽에 있는 외다리 사이에 있다가 외다리를 지나가는 아이의 발을 잡으면 잡힌 아이가 술래가 되는 놀이.

(8세, 11세, 여, 조합놀이대A 난간이나 벽면에 매달림, 2014년 5월 10일)
“그냥 재밌어요. 하나도 안 위험해요. 제가 올라가는 거 좋아해요.”

(11세, 남, 조합놀이대 난간에 올라가고 매달림, 2014년 5월 10일)

어린이A: “여기에도 그녀가 좀 있었으면 좋겠어요.”

어린이B: “스릴이 느껴지는 게 좋긴 좋아요.”

(11세, 여, 조합놀이대A 난간에 매달려 노는 어린이 2명, 2014년 5월 8일)

“좁은 공간에서 하는 게 더 재밌어요. 바닥에서 하면 잘 따먹혀요. 여기가 더 좋아요.”

(8세, 남, 조합놀이대 위 3면이 막힌 공간에서 딱지치기를 하는 어린이 4명, 2014년 4월 30일)

“한 아이가 올라가면 따라서 올라가요. 아이들 심리가 누군가 뭔가 하면 우루루 다 같이 하거든요. 애들이 녹지 안에 들어가서 많이 놀아요.”

(사각플랜터 위 녹지에 들어가서 노는 5세 손자 대신 대답해 주신 60대 할머니, 2014년 5월 8일)

어린이A: “이거 요리하는 거예요. 이렇게 큰 돌이 있으니까 더 재밌는 것 같아요.”

어린이B: “(큰 암석들을 가리키며) 이게 있어서 편해요.”

어린이C: “이런 거 하기도 하고, 모래 쌓기도 하고, 고운 모래도 만들고.”

(8세, 10세, 11세, 여, 녹지대에 있는 큰 암석 주변에서 소꿉놀이를 하는 어린이 5명, 2014년 5월 10일)

한편, 모험적으로 놀면서 다친 경험이나 부모의 반응에 대한 질문에 일부 어린이는 다친 적은 있지만 부모에게 혼나진 않았다고 대답하였으며, 자신이 스스로 감수할 수 있는 모험의 한계를 인식하고 있는 것으로 나타났다. 아래 인터뷰 내용은 사고경험 및 위험에 대한 인식과 관련된 부분을 발췌한 것이다.

“엄마가 뭐라고 하진 않으세요. 그냥 저희 자유시간이에요.”

(8세, 남, 미끄럼틀 활주판으로 기어오르기, 서서오르기, 뛰어서오르기, 계단 중간에서 뛰어내리기 등, 2014년 4월 30일)

어린이: “전 한번 떨어졌어요. 제 사촌동생도 한번 매달려서 가다가 떨어졌어요. 여기 무릎이 까졌어요.”

연구자: “다쳤을 때 엄마가 그렇게 놀지 말라고 안 하셨어?”

어린이: “엄만 별로 뭐라고 안하셨어요.”

(11세, 여, 조합놀이대A 난간이나 벽면에 매달림, 2014년 5월 10일)

“그냥 지탈 같은 것, 술래잡기 할 때 많이 그래요. 저는 무서운데 동생은 전혀... 다른 친구들도 다 그렇게 놀아요.”

(11세, 여, 조합놀이대A 난간이나 벽면에 매달림, 2014년 5월 10일)

“여기서는 안 무서워요. 그냥 지지대 두 개로만 있는 데가 있는데 그건 좀 무서워요. 이걸 별로 안 무서워요. 위험한 것 같진 않아요.”

(10세, 여, 구름사다리 위에 올라서서 걷기, 2014년 5월 8일)

■ 신창상상어린이공원

신창상상어린이공원의 취학 어린이들도 다른 연구대상지와 마찬가지로 자신들이 하고 있는 모험적인 놀이행동에 대해 재미있는 것으로 무서움은 느끼지 않는다고 하였다. 또한 주로 움직임 느낄 수 있고 높이 올라갈 수 있거나 조합놀이대 난간부분에 있는 철제봉이나 구름사다리와 같이 매달릴 수 있는 시설을 선호하는 것으로 나타났다. 10세 이상의 고학년 어린이의 경우, 놀이시설을 본래 방식으로는 잘 타지 않으며 주로 술래잡기와 같은 놀이를 한다고 하였다. 현재 공원에서 부족하거나 보완되었으면 하는 사항에 대하여, 지금 시설보다 미끄럼틀이나 그네의 높이가 더 높거나 길고, 다양한 높이로 매달릴 수 있는 시설 등 현재보다 조금 더 스릴을 느낄 수 있는 시설을 원하는 것으로 나타났다. 한편, 일부 어린이들은 주로 공원에서 구할 수 있는 자연적인 요소로 놀거나 녹지대 안으로 들어가서 어슬렁거리는 등 비시설적인 부분에 흥미를 느끼는 것으로 나타났다. 아래 인터뷰 내용은 위와 관련된 부분을 발췌한 것이다.

어린이A: “안 무서워요. 재밌어요. 매달리는 게 재밌는 것 같아요.”

어린이B: “그냥 올라가는 게 재밌어요.”

어린이A: “모르겠어요. 여기 있는 건 하나도 재미없어요.”¹¹⁸⁾

(8세, 남, 조합놀이대 난간에 매달려서 노는 어린이 2명, 2014년 5월 9일)

“이렇게 타는 게 더 재밌어요.”

“철봉이 제일 재밌어요.”

“저는 저거¹¹⁹⁾요.”

(모두 8세, 남, 그네를 마주보며 함께 탑¹²⁰⁾, 2014년 5월 17일)

어린이A: “안 무서운데요. 재밌는 것 같아요.”

어린이B: “저는 그녀가 제일 재밌어요.”

어린이C: “저는 저 구름사다리오. 매달려서 가는 게 재밌어요.”

(8세, 11세, 여, 13세, 남, 구름사다리에 매달리기, 조합놀이대 벽면으로 기어오르기, 6인용흔들놀이 서서타기, 서서타다가 뛰어내리기 등, 2014년 5월 17일)

어린이A: “재밌잖아요.”

어린이B: “미끄럼틀 있는 데¹²¹⁾가 재밌는 것 같아요.”

어린이C: “서서 타는 게 더 재밌어요.”

(10세, 남, 여, 조합놀이대 난간에 매달리기, 매달리는 기구 위에 서서 걸기, 미끄럼틀 활주판으로 뛰어서 올라가기, 그네 서서타기 등을 하는 어린이 3명, 2014년 5월 9일)

“여기선 철봉¹²²⁾이 제일 좋아요.”

(10세, 남, 구름사다리에 매달리면서 자주 올라옴, 2014년 5월 17일)

“앉아서 타면 잘 안 올라가요. 서서 타는 게 훨씬 재밌어요.”

(11세, 여, 그네를 서서 타거나 꼬면서 탑, 2014년 5월 1일)

118) 조성되어 있는 놀이시설 중에서 재미있는 시설은 무엇인가에 대해 어린이A는 모두 재미없다고 하였다.

즉 ‘매달려서 노는 행위 자체’는 재미있지만 조성되어 있는 놀이시설물에는 흥미가 없다는 의견이다.

119) 조합놀이대 플랫폼에서 붐을 타고 내려오는 기구.

120) 한명은 안장에 앉고 나머지 한명은 마주보고 서서 타는 행태로 어린이들 사이에서 바이킹으로 불림.

121) 조합놀이대 중 미끄럼틀과 미끄럼틀 플랫폼과 연결된 낮은 플랫폼 부분을 가리킴. 이 부분은 원래 조합놀이대 출입구가 아니지만 50cm 이하의 낮은 플랫폼에 난간이 설치되어 어린이들이 출입하고 자주 올라 넘거나 올라서고 매달리는 등 다양한 행태로 많이 이용하는 부분이다.

122) 조합놀이대에 있는 구름사다리.

“서서 타는 게 앉아서 타는 것보다 좀 더 재밌어요. 위험하긴 한데 더 재밌으니까... 저런 곳¹²³⁾에 올라가는 것도 그냥 더 재밌으니까 그런 것 같아요. 여기에선 이게 제일 재밌어요. 흔들거리는 게 재밌어요. 높은 데 올라가는 것도 재밌어요.”

(12세, 남, 6인용흔들놀이에 혼자 서서 탑, 2014년 5월 1일)

어린이A: “그냥 올라가요. 재밌어요. 여기 올라가면 다 보여요.”

어린이B: “여기선 저 유아용 그네랑 흔들놀이대는 재미없어요. 6인용흔들놀이랑 그네가 제일 재밌어요. 이 시소가 동네에선 여기밖에 없어요. 놀이시설을 잘 타지는 않고 지탈같은 거 해요.”

(모두 11세, 여, 유아용 조합놀이대 위에 올라서거나 누워서 노는 어린이와 친구, 2014년 5월 9일)

어린이A: “그네가 제일 재미있어요. 올라가고 흔들거리는 게 재밌어요.”

어린이B: “높이 올라가니까 스릴 있어요.”

(11세, 여, 유아조합놀이대 지붕에 올라서거나 6인용흔들놀이에 서서 탑, 2014년 5월 17일)

어린이A: “그냥 이게 흔들려서 재밌어요.”

어린이B: “시원하게 느껴지니까.”

어린이A: “유아용그네가 제일 재미없어요.”

(13세, 여, 6인용흔들놀이에 서서 심하게 흔들면서 탑, 2014년 5월 17일)

“주로 지탈같은 거 하면서 놀아요. 여기 중학생들이 많이 놀러 오진 않아요. 저희한테 맞는 놀이터가 있으면 놀러 올 것 같아요.”

(14세, 여, 조합놀이대 위에서 여러 친구들과 지탈을 함, 2014년 5월 1일)

연구자: “근처에 있는 각심어린이공원¹²⁴⁾에 가봤니? 거기는 어떻게 생각해?”

어린이: “재미있어요. 여름에 물놀이터에 많이 와요. 거기는 미끄럼틀 크기도 크고 길어도 길고 그래서 훨씬 재밌어요. 엄청 큰 미끄럼틀이 있는데 겨울에는 거기서 썰매도 타요. 여기도 재밌긴 한데, 친구가 별로 없

123) ‘올라가지 마세요’ 라는 안내판이 설치되어 있는 터널형 미끄럼틀 활주관 위.

124) 상상어린이공원 중 물놀이시설로 어린이들의 이용률이 매우 높으며 서울시와 노원구 담당공무원도 추천하는 성공사례이다.

어요. 초등학생은 많이 안와요. 여기는 3, 4살 애들이 많이 와요. 하지만 유원¹²⁵⁾은 많이 와요. 거기엔 무슨 징검다리 같은 것도 있고. 거기엔 줄로 되어 있어서 더 재밌어요. 엄청 높아요. 저 것¹²⁶⁾보다 훨씬 높아요.”

연구자: “그럼 지금 여기가 어떻게 바뀌었으면 좋겠어?”

어린이: “뭔가 스틸이 있었으면 좋겠어요. 지금은 좀 재미없는 것 같아요. 사다리 같은 게 있었으면 좋겠어요. 그리고 전에 스카이다이빙 같은 거 한 적 있어요. 재밌었어요. 고소공포증도 있었는데 없어졌어요. 없애려고 했었어요.”

(10세, 남, 미끄럼틀 활주판으로 뛰어오르기, 놀이대 난간에 오르기, 그네줄 꼬아서 타기, 서서타기, 누워서타기, 6인용흔들놀이에서 혼자 서서 타기 등, 2014년 5월 9일)

어린이A: “그냥 올라가요. 재밌어요. 여기 올라가면 다 보여요.”

연구자: “각심어린이공원처럼 미끄럼틀도 더 높고 더 길고, 그렇게 올라갈 수 있는 시설이 있는 곳이 더 좋아?”

어린이A, B: “네, 네.”

어린이B: “거기 눈 오면 얼어서 썰매도 탈 수 있어요. 언덕이 두 개 있어서 두 번째 내려갈 때 막 점프도 하고. 거기 물놀이터도 사람 엄청 많이 와요.”

(11세, 여, 유아용 조합놀이대 위에 올라서거나 누워서 노는 어린이와 친구, 2014년 5월 9일)

“놀이터가 조금 더 신비로웠으면 좋겠어요. 생각지 못한 것...”

(11세, 여, 유아조합놀이대 지붕에 올라서거나 6인용흔들놀이에 서서 탐, 2014년 5월 17일)

어린이A: “더 높으면 재밌을 것 같아요.”

어린이B: “(그네안장을 허리정도 높이로 올리며) 이것도 이 정도 높이로 올라갔으면 좋겠어요.”

어린이A: “약간 미끄럼틀이나 그런 것들이 좀 더 길었으면 좋겠어요.”

어린이B: “친구네 집 근처에 미끄럼틀이 그냥 미끄럼틀보다 더 길어서 재밌어요.”

(11세, 여, 그네를 높게 또는 서서 탐, 2014년 5월 17일)

125) 노원구에 유원이라는 이름을 가진 어린이공원은 없어 아파트 단지 내에 있는 놀이터로 추측된다.

126) 조합놀이대에 부착되어 있는 구름사다리로 지면에서 약 2.5m 높이임.

연구자: “어떤 어린이들은 그녀가 더 높거나 미끄럼틀이 더 길면 좋겠다고 하던데 너희 생각은 어때?”

어린이A: “미끄럼틀은 그랬으면 좋겠어요.”

어린이B: “저 구름사다리는 좀 더 길었으면 좋겠어요. 한 발 가면 바로 발이 닿아요.”

(13세, 여, 6인용흔들놀이에 서서 심하게 흔들면서 탐, 2014년 5월 17일)

“저것보다 더 높아도 할 수 있을 것 같아요. **높이가 다양했으면 좋겠어요.**”

(10세, 남, 구름사다리에 매달려 노는 것을 좋아하고 자주 올라옴, 2014년 5월 17일)

“여기 오면 **흔들이라던가** 저기서 **슬래잡기하고 미끄럼틀 타요. 그녀타고. 여기서 노는 게 제일 재밌어요.** 모래가 있는 게 좋아요.”

(9세, 약 2시간 동안 공원에서 구할 수 있는 나뭇가지, 나뭇잎, 개미, 종이컵 등으로 흙장난을 하는 어린이 4명, 2014년 5월 1일)

연구자: “너희 왜 거기 안에 들어가서 놀아?”

어린이: “**그냥 여기 안쪽으로 돌아서 나가려고요.**”

(10세, 남, 경사진 녹지대 안으로 들어가서 내려갔다 다시 올라오는 어린이 2명, 2014년 5월 17일)

한편, 모험적으로 놀면서 다친 경험이나 부모의 반응에 대한 질문에 어린이들은 대부분 다친 적이 없으며, 부모 또한 어린이들이 노는 방식에 대해 호의적인 것을 알 수 있다. 또한 어린이들은 무서움을 느끼는 수준이나 스스로 감수할 수 있는 위험의 정도를 인식하고 있는 것으로 나타났다. 아래 인터뷰 내용은 사고경험 및 위험에 대한 인식과 관련된 부분을 발췌한 것이다.

“**다친 적은 없어요.** 토할 것 같긴 한데...”

(8세, 남, 그네를 엮드려서 탐, 2014년 5월 9일)

“재밌는 것 같아요. **다친 적은 없어요.**”

(8세, 여, 조합놀이대 벽면으로 기어오르기, 2014년 5월 17일)

“엄마는 뭐라고 안하세요. 너무 높게만 올라가지 않으면.”

(11세, 여, 그네를 서서 타거나 꼬면서 탐, 2014년 5월 1일)

“너무 높을 때는 안하는데, 가끔씩 그래요. 다친 적은 없어요.”

(11세, 여, 그네를 타다가 뛰어 내림, 2014년 5월 1일)

“안 무서운데요? 다친 적은 없어요. 제가 조심해요.”

(11세, 여, 유아조합놀이대 지붕에 올라섬, 2014년 5월 17일)

어린이A: “어떤 친구는 완전 360도 돌때도 있어요.”

어린이B: “돌려다가 여기서 날라 갔어요. 그런데 아빠가 바로 잡았어요.”

어린이A: “저희 엄마는 360도 돌다가 떨어졌어요. 어렸을 때 타다가.”

연구자: 그렇게 높이 타면 어머니께서 뭐라고 하시진 않아?

어린이A: “아니요. 그냥 저보다 더 높게 타는 애들도 있으니까 그 상태에서 더 올라가지 말라고만 하세요.”

(11세, 여, 그네를 고속으로 높게 타거나 서서 탐, 2014년 5월 17일)

“지금까지 다친 적은 없어요.”

(12세, 남, 6인용흔들놀이에 혼자 서서 탐, 2014년 5월 1일)

“안 무서워요. 엄마가 뭐라고 안하세요.”

(8세, 남, 그네를 마주보며 함께 탐, 2014년 5월 17일)

어린이A: “중학생이 유아조합놀이대 지붕 위에 올라가고 그런 건 조금 위험할 것 같긴 해요.”

어린이B: “미끄럼틀 위¹²⁷⁾에 올라가거나 저 위에 지붕같은 데 있잖아요. 저기 막 올라가요. 4, 5, 6학년 애들이요.”

연구자: “너희는 그렇게 위험하다고 생각이 되는 행동은 잘 안하는 편이야?”

어린이A: “아니요.”

어린이B: “솔직히 말하자면 저희도 그런 거 다 해요.”

어린이A: “우리 엄마가 그런 거 더 좋아해요. 뭐 얼굴만 상처 안 나면 된다고 말씀하세요. 아주 큰 상처만 아니면...”

(13세, 여, 6인용흔들놀이에 서서 심하게 흔들면서 탐, 2014년 5월 17일)

127) ‘올라가지 마세요’ 라는 안내판이 설치되어 있는 터널형 미끄럼틀 활주관 위.

“안 무서운데요? 진짜 높은 데는 무서워요.”

(10세, 남, 구름사다리 위에 올라서서 걸기, 2014년 5월 9일)

“여기로 올라오는 게 빨라요. 별로 안 높은 것 같아요. 그래서 위험하지 않아요.”

(10세, 남, 조합놀이대 벽면으로 기어올라감, 2014년 5월 9일)

“여기선 철봉¹²⁸⁾이 제일 좋아요. 무섭지 않아요. 저것보다 더 높아도 할 수 있을 것 같아요. 높이가 다양했으면 좋겠어요.”

(10세, 남, 구름사다리에 매달려 노는 것을 좋아하고 올라앉음, 2014년 5월 17일)

어린이A: “그냥 올라가요. 재밌어요. 여기 올라가면 다 보여요. 안 무서워요. 이 정도 높이는. 여기보다 더 높은데 올라간 적도 있는데.”

어린이B: “저쪽에 물놀이터¹²⁹⁾가 있는데 거긴 올라가는 데가 있어요. 동생은 거기서 뛰어 내렸어요.”

어린이A: “거긴 뛰어내려도 돼요. 뛰어내려도 안 다쳐요. 바닥에 폭신하게 평평하게 돼있어요. 하지만 저는 아직은 무서워서 못 뛰어 내려요.”

어린이B: “그렇게 폭신평신했던데.”

(11세, 여, 유아용 조합놀이대 위에 올라서거나 누워서 놀던 어린이와 친구, 2014년 5월 9일)

“안 무서운데? 다친 적은 없어요. 제가 조심해요. 구름사다리에 매달리는 거는 좀 무서워요. 그런데 저기¹³⁰⁾서 뛰어내리는 건 재밌어요.”

(11세, 여, 유아조합놀이대 지붕에 올라서기, 2014년 5월 17일)

“너무 높을 때는 안하는데, 가끔씩 그래요. 그냥 재밌어요. 다친 적은 없어요.

(11세, 여, 그네를 타다가 뛰어 내림, 2014년 5월 1일)

“서서 타는 게 앉아서 타는 것보다 좀 더 재밌어요. 위험하긴 한데 더 재밌으니까…. 지금까지 다친 적은 없어요.

(12세, 남, 6인용흔들놀이에서 혼자 서서 탑, 2014년 5월 1일)

128) 조합놀이대에 있는 구름사다리.

129) 각심상상어린이공원.

130) 구름사다리와 연결된 조합놀이대의 플랫폼.

2. 보호자 인터뷰

어린이들이 놀이시설이나 공간에서 놀 때에는 보호자의 생각이나 성향이 어린이의 행동에 직·간접적으로 영향을 미치기도 하며, 특히 유아의 경우 외부환경에 대한 경험이 상대적으로 적기 때문에 보호자의 역할이 중요하기도 하다. 따라서 어린이들이 놀이시설이나 공간을 이용할 때에 위험을 감수하면서 모험적으로 노는 행위에 대해 보호자의 입장에서는 그러한 행동을 어떻게 생각하고 있으며, 더 많은 재미나 스릴을 느끼고 싶어 하는 어린이들이 원하는 모험적인 시설이나 공간의 필요성에 대한 의견을 직접적으로 듣기 위해 어린이와 함께 나온 부모들을 대상으로 인터뷰를 하였다. 인터뷰 대상은 어머니, 아버지, 할머니, 할아버지와 같이 다양한 대상으로 하였으나, 미취학 어린이나 저학년인 취학 어린이와 함께 나온 30대 어머니들이 대부분이었고, 그 외 일부 손자나 손녀를 데리고 나온 할머니나 할아버지, 주말의 경우 어머니를 대신하여 아이들과 놀아주기 위해 나온 아버지가 있었다.

보호자를 대상으로 한 인터뷰의 주요 내용은 문화이론에 따른 관점에 따라 개인주의자(Individualist), 원리주의자(Hierarchist), 평등주의자(Egalitarian), 그리고 원리주의자와 평등주의자의 시각이 혼합된 형태로 분류할 수 있다. ‘운명주의자(Fatalist)’는 개인의 선택 자율성이나 사회적 규범 등 어느 곳에도 애착이 없는 순리적인 태도로 부모의 입장에서 어린이의 안전성과 모험성에 관한 발언에서는 나타나기 힘든 것이며 실제 인터뷰에서도 나타나지 않았다. ‘개인주의적 입장’은 어린이의 놀이에서 안전이나 모험 등 특정한 관점을 강조하기보다 각 어린이들이 하고 싶어 하는 대로 자율적인 선택을 존중하는 것이고, ‘원리주의적 입장’은 사회적인 규제 강화나 수칙준수를 중요하게 생각하여 어린이의 안전이 가장 중요하다고 생각하는 태도이며, ‘평등주의적 입장’은 어린이의 안전도 중요하지만 놀이의 가치로서 모험적인 요소가 필요하다는 시각이다. 한편, 본인 자녀의 연령 및 성별이 다양하거나 안전이 보장된 장소에서 다양하고 모험적인 경험도 하길 원하는 부모의 경우, ‘원리주의자와 평등주의자적 입장이 혼합’되어 나타나는 것으로 볼 수 있다.

이러한 문화이론적 관점에 따른 분류에 의해 어린이의 놀이에서 위험 감수, 즉 모험성과 관련된 시설이나 행태에 대한 현재 우리나라 부모들의 입장이 어떻게 구성되어 있고 주로 어떻게 생각하고 있는지 보다 명확하게 알 수 있으며, 같은 어린이놀이공간에 대한 어린이와 보호자의 입장 차이를 살펴볼 수 있다.

(1) 상계주공놀이터

상계주공놀이터에의 경우 연령대가 비슷한 어린 유아를 자녀로 둔 부모지만 원리주의 또는 원리주의와 평등주의가 혼합된 관점 등 모험적인 부분에 대해서는 개인적인 견해에 따라 상반된 의견을 보였다. 한편, 고학년 취학 어린이를 자녀로 둔 부모의 경우 평등주의적 입장으로, 현재 상계주공놀이터는 취학 어린이가 놀기에 모험성이 떨어지는 것으로 생각하였다.

어머니: “**놀이터는 무조건 안전해야 한다고 생각해요.** 안전한 환경 안에서 아이가 힘든 상황을 스스로 극복한다고 해야 하나? 그런 걸 바라지. 놀이터 자체를 아이들이 그렇게 뭐 스스로 어떤 상황을 대처할 수 있는 경험을 하게 한다는 것은 실현 불가능한 것 같은데요. 아이들이 그럼 위험해요. **안전이 제일 중요한 것 같아요.** 아이들은 아이들끼리 있다 보면은 모험심도 있고, 돌발행동을 할 수 있기 때문에. 창의적인 놀이터도 물론 중요하지만, **저는 안전이 제일 중요하다고 생각해요.** 그 안에서 아이들이 놀면서 뭔가를 터득하고 다른 걸 하는 게 좋지, 창의적이고 뭐 그런 건 별로... 제 생각은 그래요.

연구자: 아이들은 그네를 꼬면서 타는 걸 좋아하지만 실질적으로 안전수칙에선 금지하고 있는 행동인데 혹시 알고 계셨나요?

어머니: 아, 그래요? 그런데 이거는 뭐 특별하게 쇠가 갑자기 끊어지거나 무게가 그렇지 않을 것 같다는 **제 판단에 의해서 해주는 거지... 저런 정글짐 같은 것도 아이들이 하다가 보면 떨어질 수도 있고 그래서 저는 저런 것도 가급적이면 못 가게 하거든요.”**

- 5세 자녀의 그네줄을 꼬아주던 30대 어머니, 상계주공놀이터, 2014년 5월 3일, 원리주의적 입장(Hierarchist).

“어린이는 좀 그렇지만, 좀 위험하더라도 재밌게 놀 수 있는 게 좋죠. 이걸 너무 단조롭죠. 초등학교 놀기에는 적당한 놀이가 없는 것 같아요. 애들은 저

정글짐을 진짜 좋아해요. 저거 아니면 놀만한 게 없는 것 같아요.”

- 6세, 10세 자녀를 둔 30대 어머니, 2014년 5월 2일, **평등주의적 입장(Egalitarian)**.

아버지: “애들이 그네줄을 많이 꼬면서 놀아요. 이 그네는 가족으로 안장이 되어 있는데, 플라스틱으로 되어 있는 게 저 개인적 안전도 그렇고, 애기 안전도 그렇고 더 불편한 것 같아요. 불편하기도 하고, 안전성에도 더 문제가 있는 것 같아요. 넘어지면서 부딪히면 더 다칠 수도 있고, 그런 경우도 봤거든요.”

연구자: “어린이들이 놀이시설을 새로운 방식으로 모험적으로 많이 놀던데 거기에 대해선 어떻게 생각하세요?”

아버지: “**당연히 창의적으로 놀아야죠.** 기본적으로는 놀이시설이 안전하게 놀 수 있으면서도 **애들이 창의적으로 놀 수 있도록** 어른들이 생각을 많이 해야 할 것 같아요. 이런 어린아이들의 경우에는 어른들이 옆에 있어주는 수밖에 없죠. 어떤 기준으로 놀이터가 위험 판정을 받고 있는지는 모르겠어요. 옆에 4단지에 가면 놀이터에 안전상의 문제가 있다고 해서 폐쇄를 시켜놨어요. 맨 처음에는 팻말만 놓고 위험하니 놀지 말라고 하는데 애들은 놀거든요. 제대로 통제를 한 것도 아니고 간판만 놓고, 사고가 났을 경우에 책임은 못 진다고 하니... 확실히 통제를 하던지, 놀지 못하게 하던지, 놀 수 있게 해주던지 해야 하는데 비닐 테이프로 임시로 막아놓기만 하고. 저희는 놀이시설이 왜 안전불합격이 되었는지 기준은 모르니까. 아이를 키우는 입장에서는 즉각 조치를 취해주면 좋겠어요. 지금은 어떤지 모르겠는데, **저 어렸을 때도 놀이시설이 재미있고 창의적이고 모험심을 키워준다던지 그런 게 있으면 더 좋았던 것 같아요.** 안전성은 어른들이 해줘야할 기본적인 임무고, 보장이 되면 **다양하게 놀 수 있는 시설을 만들어 줘야겠죠.**”

- 4세 자녀가 타고 있는 그네줄을 꼬아주는 30대 아버지, 상계주공놀이터, 2014년 5월 3일, **원리주의(Hierarchist)**와 **평등주의(Egalitarian)**가 혼합된 관점.

(2) 소망어린이공원

소망어린이공원의 경우, 미취학 어린이 및 저학년인 취학 어린이의 이용이 많아 동행한 부모의 경우 원리주의적 입장이 강하거나 안전 보장을 전제로 하는 원리주의와 평등주의가 혼합된 관점이 대부분이었다.

한편, 조합놀이대 위에서 여러 명의 초등학생들이 모험적으로 슬래잡기 놀이

를 하는 가운데 4세 자녀가 혼자서 노는 모습을 지켜보던 한 아버지는 평등주의적 입장으로, 모험적으로 노는 취학 어린이들과 유아들을 따로 떼어놓기보다 오히려 함께 놀게 하여 자연스럽게 놀이행동을 보고 배우는 것이 더 안전하며 아이의 발달에 도움이 된다고 하였다. 이러한 관점은 연령과 성별에 따라 각 어린이의 모험성의 정도가 다르기 때문에 같은 공간에서 함께 노는 것은 일부 어린이들의 행동이 또 다른 어린이들에게 위협적인 요소가 될 수도 있다는 원리주의적인 부모의 우려와는 확연히 다른 것으로, 각 관점에 따라 어린이놀이공간에 대한 생각의 차이가 큰 것을 알 수 있다.

“위험하다고 생각이 들면 못하게 해요. 아이들이 다치는 게 걱정이니까. 안전하다고 생각이 되는 상황이면 뭐 놀고 싶어 하는 대로 둘 순 있을 것 같아요. 뭐 아주 나쁘다고는 생각하진 않는데, 위험해 보이는 행동을 자꾸 한다는 것 자체는 좋은 건 아니라고 생각해요. 아이들은 아무래도 다칠 위험이 있으니까”

- 4세 자녀를 둔 30대 어머니, 2014년 4월 30일, 원리주의적 입장((Hierarchist).

“조건이 있죠. 이렇게 하는 거는 사람이 없을 때만. 규칙은 지켜져야 하는데, 이런 식으로 노는 거는 아무도 없을 때 혼자서는 할 수 있는 거니까요.”

-미끄럼틀 활주판을 계속 거꾸로 올라가서 타고 내려오는 4살 자녀를 둔 30대 어머니, 2014년 4월 30일, 원리주의적 입장((Hierarchist).

아버지: **“애 나이또래 애들은 그 위에, 그 위에 애들은 또 그 위에 애들을 보면서 타는 게 더 안전해요. 무작정 아무도 없는데 꼬마 애들만 두면 그게 더 위험하고. 같은 나이끼리만 놀면 더 위험하고, 저렇게 큰 애들 또는 한, 두 살 위에 애들 노는 거 보고 어린애는 나중에 보고 배워서 하는 거예요.”**

연구자: **“초등학생들이 조합놀이대 위에서 지탈과 같은 슬래잡기를 하면서 스스로 모험적인 행동들을 많이 하던데, 그 점에 대해선 어떻게 생각하세요?”**

아버지: **“애들도 이만한 나이 때 다 보고서 따라서 그렇게 노는 거예요. 이제 크니까, 자기가 봤던 형, 누나들만큼 컸으니까할 수 있는 거죠. 이 꼬마 애들도 형들, 오빠들 타는 거 보고서 흉내는 내는데 엄마, 아빠들이 못하게 말리는 거죠. 그래서 애들도 어느 정도 생각이 있으니까 형만큼 컸다 싶으면 자기들도 따라서 해보는 거죠. 좀 나쁜 것은 터치를 해줘**

야겠지만, 그렇지 않은 것은 최대한 위험하지 않은 한에서는 조금 다 치더라도 따라하게 하는 건 있어요. 그래야지 놀이문화가 정착되는 거고. 무조건 큰 애들 노는 것에 대해서 안 된다, 위험하다고 해서 막으면 더 다쳐요. 왜냐하면 보고 배운 것이 없기 때문에. 보고 배운 것이 있어야지만 오히려 더 안 다쳐요. 우리나라 놀이터가 안 좋죠. 돈을 들인 만큼. 여기도 이 아파트 단지 안에서 제일 나오니까 우리 애들이 자주 오는 거예요. 단지 가운데 있기도 하고 해서 사람들도 제일 많이 오고. 놀이문화는 제 나잇대 이후로 다 끊어졌죠. 애네들이 또 만들어가는 거고. 제 생각은 위에 애들이 노는 만큼 문제가 안 된다면 크게 터치할 필요가 없는 것 같아요. 왜냐하면 보고 배우는 게 더 낫지, 엄마가 잔소리 해봐야 그건 개네들한테 이해가 안돼요. 똑같은 4살이라도 이거 미끄럼틀 전혀 못타는 애들도 있어요. 봤나, 안봤나 그 차이죠. 용기가 생겨서 한번 해보고 처음엔 안 되더라도 그 다음엔 또 해보니까 되니까. 같은 4살이라도 타는 애가 있고, 못 타는 애가 있어요.”

- 초등학생들이 조합놀이대 위에서 술래잡기를 하는 가운데에서 혼자 미끄럼틀을 타고 활주판에 오르거나 활주판 상부에 가로놓인 안전봉에 매달려서 노는 4세 자녀를 지켜보는 40대 아버지, 2014년 5월 10일, **평등주의적 입장(Egalitarian)**.

“애들이 다치지 않는 범위 안에서는 오히려 그런 것¹³¹⁾도 도움이 될 수도 있는 거고, 애들한테 단체놀이¹³²⁾가 되는 것도 있으니까, 나쁘지는 않다고 봐요. 노는 거는 안전이 제일 우선이니까 그것만 보장이 된다면 뭐 애들 혼자 노는 것도 아니고 같이 여럿이 노는 건 사회성도 발달이 되고 여러 가지 좋은 점이 있을 것 같아요. 짜릿한 그런 느낌, 스릴이나 모험심 같은 것을 느껴볼 수 있는 게, 하나의 놀이기구지만 그런 걸로 뭔가 배우게 되는 거니까 나쁘지는 않은 것 같아요.”

- 5세 자녀를 둔 30대 어머니, 2014년 4월 30일, **원리주의(Hierarchist)와 평등주의(Egalitarian)가 혼합된 관점**.

“놀이터 전체가 다 그렇게 안전장치를 하고 있는 게 아니잖아요. 그런데서 막 놀아버릇 한 게 그렇지 않은 안전하지 않은 놀이터에서 그런 행동을 하게 될까 하는 그런 우려가 있는 거죠. 저는 어린애밖에 없어서요. 큰 애가 7살이어서. 고학년, 3, 4학년 애들은 위험을 구별할 수 있을 것 같거든요. 여기서 이렇게 마음대로 놀아도 괜찮은지, 안전하니까. 만약에 그렇지 않은 데서는 그걸 하면 안 돼, 이런 게 구분이 될 것 같아서 그 아이들은 괜찮을 것 같고요. 어린애들은 잘 모르니까. 그러면 차라리 놀이터를 조그만 애들 노는데, 큰 애들 노는데 이렇게 구분을 하면,

131) 정식대로 놀지 않거나 위험해 보이는 행동.

132) 본 인터뷰에서는 미끄럼틀에서 같이 올라가고 내려오는 행위를 가리키면서 대답한 것이다.

자연히 아마 큰 애들이 이쪽에서 놀게 되고 그럴 것 같아요. 순리가 아마... 3, 4학년만 되도 창의적으로 놀 수 있고. 조그만 애들은 안전이 더 우선이니까.”

- 4세, 7세 자녀를 둔 30대 어머니, 2014년 5월 8일,
원리주의(Hierarchist)와 평등주의(Egalitarian)가 혼합된 관점.

(3) 신창상상어린이공원

신창상상어린이공원의 경우 각 관점에 따른 다양한 입장이 나타났으며, 특히 평등주의적 입장을 지닌 부모들이 많은 편이었다. 특히 손자나 손녀와 함께 있는 할아버지나 할머니의 경우 어린이가 하고 싶어 하는 경험은 성장에 따라 자연스럽게 변화하는 것이라는 개인주의적 입장으로 나타나 직접적인 부모인 아버지나 어머니의 반응과 다른 것을 알 수 있다. 한편, 평등주의적 입장의 부모는 어린이들이 모험적으로 노는 것에 다소 긍정적인 태도를 보였으며, 연령대가 높은 자녀들이 더 재미있게 놀 수 있는 시설이 필요하다고 하였다.

“자주 올라가고 싶어 해요. 올려줘야죠 뭐. 따라다니기 힘들어요.”

- 어디든지 오르고 싶어 하는 2세 손녀를 둔 60대 할머니, 2014년 5월 9일,
개인주의적 입장(Individualist).

“지금은 어리니까 뭐 잘 모르겠지만, 조금 더 크면 하겠지. 어릴 때 자꾸 해 봐야 커서도 할 수 있지. 저렇게 기어오르는 거나.¹³³⁾ 지금도 여기 징검다리 오는데 무섭다고 자꾸 안 내려오려고 하잖아요. 내가 해보라고, 괜찮다고 하니깐. 자기가 하잖아요. 4살까지는 부모가 옆에 있어야 해. 없으면 애들이 안하려고 해.”

- 4살 손자를 둔 할아버지, 2014년 5월 17일, 개인주의적 입장(Individualist).

“저는 안전이 더 중요하다고 생각해요. 왜냐면 그런 모험적인 게 좋아지면 그런 데를 따로 가서 뭐 체험하면 되는 건데, 여기는 대부분이 같이 노는 데니까. 그 기준이 있어서 지켜줘야지 애들이 안전하지 않을까 생각해요.”

- 2세, 8세 자녀를 둔 어머니, 2014년 5월 17일, 원리주의적 입장(Hierarchist).

연구자: “어머니께서 아이와 함께 놀아주시는 모습을 관찰하니깐, 자녀분이 놀아 보이는 장식벽에 올라가고 싶어 하면 올려주시고, 이런 곳에 매달려서 노는

133) 조합놀이대의 낮은 플랫폼에서 높은 플랫폼으로 이동하는 방식이 암벽타기 형태로 구성되어 있는 부분.

것도 그냥 지켜보시고 하시던데, 아이가 아직은 많이 어려 보이는데 그렇게 놀아도 괜찮다고 생각하시는 건가요?”

어머니: “**아이한테 처음 보여주느라고… 위험해도.** 저도 처음에는 몰랐는데 텔레비전에서 보고 알았어요. 애들이 저런 지붕 같은데도 올라가더라고요. 놀이터를 왜 저렇게 위험하게 했을까 생각했었는데. **그렇게 만드는 게 아이들이 그 정도의 위험을 감안하고 애들이 스스로 자기 몸을 보호하는 능력을 키운대요.** 애들이 제일 문제가 되는 게 머리가 꺾서 다치는 그런 사고 같은 것만 안전하게 해 주면, 매달리는 거나 올라가는 것은… 올라가는 건 아이들 본능이니까. **그런 공간을 만들어 줘야 애들이 더 안전하게 자랄 수 있다고 하더라고요.** 사실 이렇게 말은 해도 걱정은 되죠. 하지만 저 같은 경우도 뭐 올라가는 것을 막진 않아요. 단지 알려줘요. 손에 힘만 꼭 잡으면 발이 떨어져도 버틸 수 있다고. 어리면 엄마들이 같이 옆에서 따라가 주시니까. 옆 동네에는 애가 놀 수 없는 놀이터가 있어요. 좀 커야 놀 수 있겠더라고요. 처음엔 왜 그렇게 만들었나 했어요. 근데 큰 애들은 거기가 또 재밌으니까. 크고 나서 보면 거기가 또 재밌겠더라고요. 어느 정도 위험한 건 여건만 되면….

- 장식벽에 올라서서 균형을 잡고 걸어가거나 조합놀이대의 흔들다리 바깥쪽으로 서서 난간줄을 잡고 계속 왔다, 갔다하면서 노는 5세 자녀를 지켜보는 30대 어머니,

2014년 5월 1일, **평등주의적 입장(Egalitarian).**

“다치지만 않으면, 이렇게 작게, 작게 경험을 해 봐야 큰 거를 대처할 수 있니까. 그냥 저는 **최악의 상황을 생각하고, 최악의 상황이 뭐 나쁘지만 않으면….** 여기서도 뭐 그렇게 크게…”

- 장식벽 위에 기어 올라가서 걸어 다니는 4세 자녀를 올려주는 30대 어머니,

2014년 5월 9일, **평등주의적 입장(Egalitarian).**

“처음에는 많이 혼냈죠. 그런데 원래 워낙 저렇게 올라가고, 저런 걸 집에서도 좋아해서. **다친 적도 별로 없고 그래서 지금은 별 말을 안 하죠.** 지금은 2학년인데, 1학년 땐 많이 혼났어요. 재는 워낙 몸놀림이 가벼워서. **여자에 같은 경우는 뭐라고 하거든요. 따라하면 못하게 하고. 그리고 본인이 알아요. 안 된다는 것도 알고, 조심성이 많아요.** 애는 남자에라서 좀 그런 게 없긴 한데, 그리고 그걸 알거든요. 자기가 다치면 제가 달래주지 않는다는 걸 알거든요. **제가 분명히 몇 번 경고했다가 작게든지, 크게든지 그렇게 다치는 상황이 되면, 물론 뭐 다음에 치료 그런 건 해주겠지만, 그렇게 놀지 말라든가, 많이 아프지? 이런 소리는 안 하거든요. 그걸 아니까 딱 어느 선까지만 하고 본인이 알아서 해요.** 보니까 1학년,

2학년이 또 틀린 것 같아요. 그리고 집에서는 이렇게 못 놀잖아요. 밖에라도 나와서 이렇게 올라가고 하면, 풀고 가면, 집에 가면 조금 가라앉는다고 해야 하나. 그래서 많이 터치하는 편은 아니예요. 나와서 뭐 나무나 들고 위협하면서 놓고 이런 거는 뭐라고 하는데, 저렇게 올라가서 하고 저런 거는 정도가 심해지면 제가 소리 지르죠. 그만 하라고. 아니면 또 따라한다고. 어린 아이들, 남자애들이 있으면 따라 하거든요. 그럼 그런 데서는 제가 못하게 하죠. 또래가 있고 그러면 상관이 없는데, 어린애는 모방하잖아요. 그러면 제가 뭐라고 하죠. 하지 말라고. 시설 자체가 저런 걸 하고 싶어 하는 욕구를 어느 정도는 해소해 줄 수 있으면 좋죠. 놀이터도 가끔씩 한 번씩 바꿔주고, 시설물을 옮겨준다거나 이런 게 있으면 좋겠어요. 지루해 하니까. 몇 년을 같은 놀이터를 보니까. 항상 다른 곳을 찾아가려고 하고. 새로운 곳을 가자고 하는데 여건이 안 되고 하면, 이런 시설이라도 조금 바꿔주고 그런 게 필요하다고 생각해요.”

- 장식벽이나 조합놀이대 높은 곳에 기어오르기, 올라서기, 올라가기, 매달리기 등 모험적인 행동을 많이 하는 9세 남자 어린이와 6세 여자 어린이를 자녀로 둔 어머니, 신창상상어린이공원, 2014년 5월 17일), **평등주의적 입장(Egalitarian)**.

“어린 애들도 올라갈 수 있는 데가 필요하다고 생각해요. 왜냐하면 여기 놀이터가 큰 애들, 작은 애들 노는 데가 다 같이 있으니까. 따로 작은 애들만 놀 수 있는 놀이터가 있는데도 있어요. 그런데 여긴 없더라고요. 저런 건¹³⁴⁾ 위협하니까요. 이런 것¹³⁵⁾도 뛰어 내리지 말라고 해놓은 건데 오히려 애들은 올라가고 싶어 하죠. 차라리 이런 건 없애고 계단을 해놓는 게 좋을 것 같아요. 무늬만 화려하게 해 놓고…”

- 5세, 10세 자녀를 둔 40대 어머니, 2014년 5월 1일, **원리주의(Hierarchist)와 평등주의(Egalitarian)가 혼합된 관점.**

연구자: “어린이들이 정식으로 놀지 않고 모험적으로 노는 행동에 대해서 어떻게 생각하세요?”

어머니: “위험해 보이긴 해요. 반반인 것 같아요. 왜냐면 아이들마다 성향이 달라서. 저희는 남자애들을 키우는 입장에서는 괜찮은 것도 있는데. 그런 위험성도. 그렇게 타면은 애들이 재밌어하는 것 같아서 좋은데, 다른 친구들이 방해를 받으면 안 되잖아요. 부모 입장에서는 그런 게 위험해 보이는 거죠.”

- 7세 자녀를 둔 30대 어머니, 2014년 5월 1일, **원리주의(Hierarchist)와 평등주의(Egalitarian)가 혼합된 관점.**

134) 조합놀이대의 플랫폼에서 잡고 타고 내려오는 세로로 설치된 봉과 구름사다리.

135) 조합놀이대 낮은 플랫폼 양쪽으로 막아놓은 나무웬스.

3절. 소결

1. 분석항목에 따른 분석결과

물리적 측면과 행태적 측면에 따라 각 연구대상지별로 분석한 결과를 취합하여 현재 어린이놀이공간이 모험성 측면에서 어린이들의 흥미를 충족시키고 있는지 또는 부족한 요소는 무엇인지 살펴보았다. [표 4-7]은 상계주공놀이터, 소망어린이공원, 신창상상어린이공원 등 연구 대상지 3곳의 물리적 측면 분석결과를 합한 것이다.

[표 4-7] 세 연구 대상지의 물리적 측면을 취합한 결과

분류	분석항목	단위	시설 및 공간의 본래 기능	실제 이용에 따라 추가되는 부분	
놀이시설	기어오를 수 있는 유형	개소	6	13	+7개소
	뛰어내릴 수 있는 유형	개소	2	16	+14개소
	균형을 잡을 수 있는 유형	개소	3	10	+7개소
	매달릴 수 있는 유형	개소	6	11	+5개소
	회전할 수 있는 유형	개소	1	7 ¹³⁶⁾	+6개소
놀이공간	신체놀이를 할 수 있는 공간	유/무	있음	-	
	추격놀이를 하거나 빠르게 달릴 수 있는 공간	유/무	있음	· 녹지대 · 조합놀이대 플랫폼 아래 통과부분	
	숨을 수 있거나 위요된 공간	개소	4 ¹³⁷⁾	4	· 녹지대 · 터널형 미끄럼틀 활주판 내부 · 장식벽 뒤

현재 어린이놀이공간은 모험성 측면에서 봤을 때 다양한 경험을 할 수 있는 물리적 측면을 포함하고 있으나 실질적으로 어린이들이 경험하기에 상대적으로

136) 모두 그네를 꼬면서 빙빙 도는 느낌을 받는 행태에 의한 것이다.

137) 터널형 통놀이대 1개소(상계주공), 조합놀이대 플랫폼 위 2면 이상이 막힌 곳 3개소(소망 2, 신창상상 1).

그 수가 부족하거나 비슷한 시설이 중복되어 나타나고 있다. 놀이시설 측면에서 봤을 때, ‘기어오르고, 뛰어내리고, 균형을 잡고, 매달리고, 회전성을 느낄 수 있는’ 유형 모두 본래 기능할 수 있는 시설이 아닌, 비슷하게 활용할 수 있는 다른 부분에서 나타나고 있다. 특히 어린이들은 ‘기어오르거나 뛰어내리는’ 활동을 하면서 재미를 느끼는 것으로 나타났지만 그러한 행동을 할 수 있도록 계획된 부분은 상대적으로 부족하여, 본래 기능은 다른 것으로 설치되었지만 기어오르거나 뛰어내릴 수 있는 유사한 형태의 시설을 활용하여 모험적으로 노는 어린이들이 많은 편이다. 또한 ‘회전성을 느낄 수 있는’ 시설이 부재하거나 다른 시설에 비해 부족한 편으로, 대부분 어지럽지만 동시에 스릴감을 느끼고 싶어 하는 어린이들은 그네를 꼬면서 타는 행태 등으로 대체하고 있다.

놀이공간 측면에서 봤을 때, 신체놀이를 하거나 추격놀이를 하면서 빠르게 달릴 수 있는 개방적인 공간은 대부분 존재하는 것으로 나타났으나, ‘숨을 수 있거나 위요된’ 공간은 부족한 편이다. 일부 어린이들은 어른들의 시각에서 벗어나 자신들만의 공간이라고 느끼면서 안정감을 갖고 싶어 하며, 숨는 행위 자체로 스릴과 재미를 느끼기도 하여, 녹지대 안쪽이나 폐쇄된 형태를 지닌 놀이시설의 일부를 활용하기도 한다.

[표 4-8]은 상계주공놀이터, 소망어린이공원, 신창상상어린이공원 등 연구 대상지 3곳의 행태적 측면 분석결과를 합한 것이다. 모험적인 행태는 전체적으로 미취학 어린이보다 취학 어린이에게서 자주 나타나며, 분석항목에 해당하는 모든 행태가 다양하게 나타나고 있음을 알 수 있다.

놀이시설 이용행태 측면에서 봤을 때, 미취학 어린이의 경우 어떤 시설에 ‘오르거나’ ‘매달리는’ 행위를 좋아하고, 취학 어린이 역시 각종 ‘오르는’ 행위와 관련된 행태가 자주 나타난다. 즉 높은 곳에 기어 오르거나 서서 오르기, 뛰어 오르기 등 ‘오르는’ 행위 자체를 즐기거나 높은 곳에 ‘올라서기’, ‘올라앉기’, 올라서서 ‘균형잡기’와 같이 오르는 행위와 함께 할 수 있는 다양한 행태가 연관되어 나타나기도 한다.

놀이공간 이용행태 측면에서 봤을 때, 모험적인 행태에 해당하는 다양한 모습들이 나타나고 있으며, 특히 어린이들은 ‘숨는 행위’와 ‘위요된 공간에서 노는’ 것을 좋아하고 주변의 녹지대와 ‘자연적인 요소를 활용한 놀이’에 관심을 보이는 것을 알 수 있다.

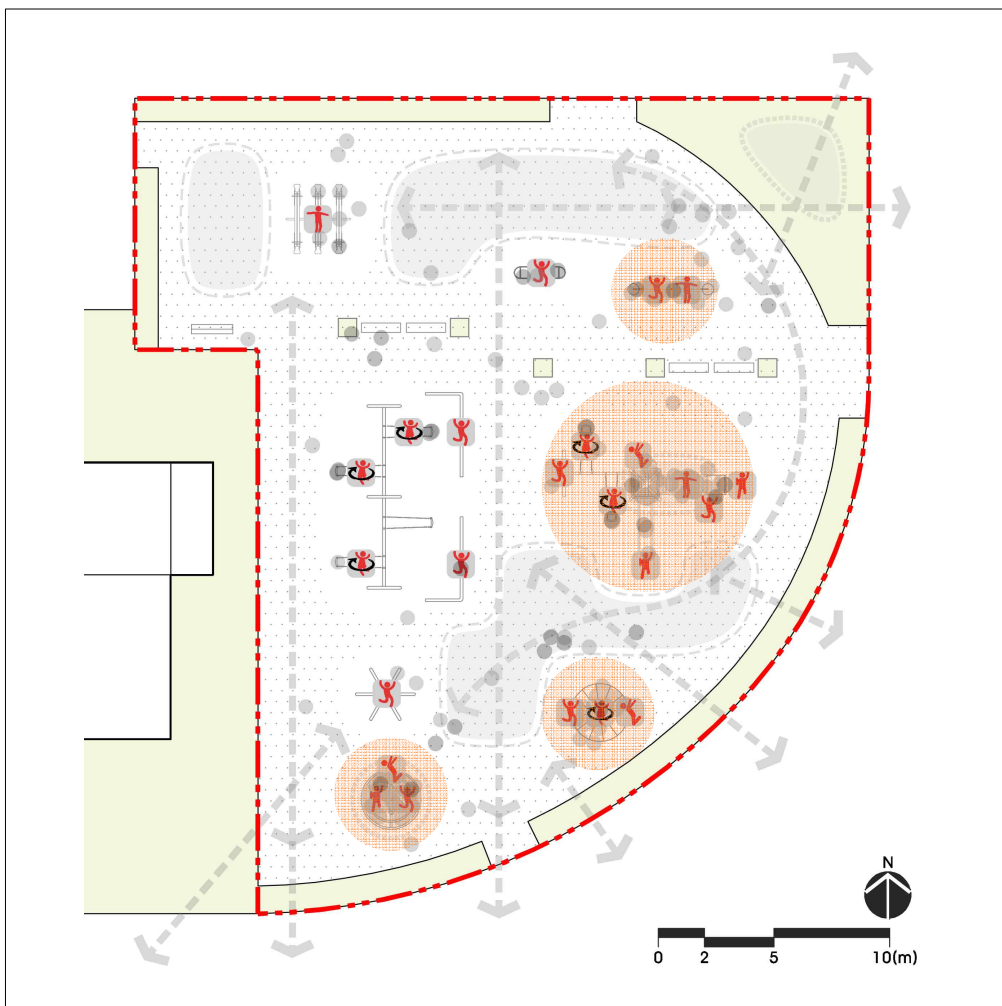
[표 4-8] 세 연구 대상지의 행태적 측면을 취합한 결과

(단위: 횟수)

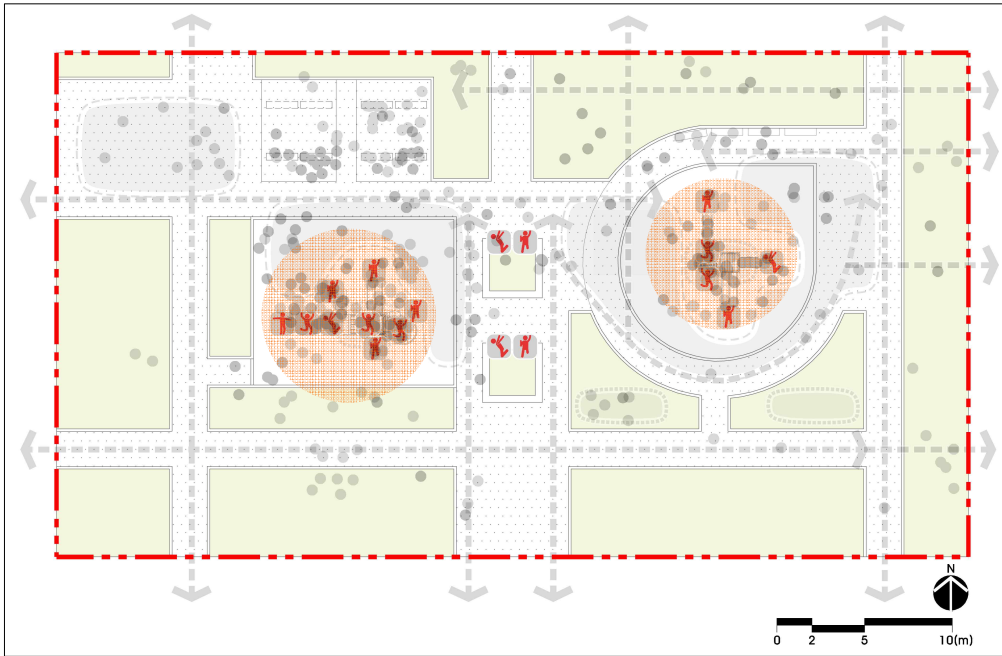
분류	분석항목	상계주공		소망		신창상상		소계		합계	
		미취학 어린이	취학 어린이	미취학 어린이	취학 어린이	미취학 어린이	취학 어린이	미취학 어린이	취학 어린이		
놀이 시설 이용 행태	기타 행위	오르기 ¹³⁸⁾	6	20	26	43	11	34	43	97	140
		뛰어내리기	1	2	2	4	1	28	4	34	38
		올라서기/올라앉기/균형잡기	1	21	9	30	6	39	16	90	106
		매달리기	5	17	10	14	6	15	21	46	67
	타는 행위	고속으로 타기	-	2	-	-	-	7	-	9	9
		꼬면서 타기	6	8	-	-	2	8	8	16	24
		서서 타기	3	16	-	3	7	29	10	48	58
		옆드려 타기/누워서 타기	3	4	6	3	3	7	12	14	26
		여럿이 타기	2	10	4	13	-	10	6	33	39
		옆으로 타기	-	-	1	2	-	1	1	3	4
놀이공간 이용행태	신체놀이	3	9	5	6	-	14	8	29	37	
	추격놀이/빠르게 달리기	-	3	3	11	-	14	3	28	31	
	숨거나 위요된 공간에서 놀기	2	19	4	22	-	12	6	53	59	
	자연놀이	-	7	14	23	1	13	15	43	58	

138) 기어오르기, 뛰어오르기, 서서오르기.

[그림 4-29], [그림 4-30], [그림 4-31]은 각각 상계주공놀이터, 소망어린이공원, 신창상상어린이공원의 물리적 측면과 행태지도를 함께 표시한 것이다. 행태지도에서 이용빈도가 높은 것으로 나타나는 부분에 위치하는 시설의 경우 서로 다른 물리적 측면들이 복합적으로 조합되어 있는 성질을 지니고 있다. 즉 어린이들은 자기 나름의 놀이방식으로 다양한 모험적인 행태를 유발할 수 있는 복합적인 부분에 보다 흥미를 가지고 이용하는 것을 알 수 있다.



[그림 4-29] 상계주공놀이터-물리적 측면과 행태지도



[그림 4-30] 소망어린이공원-물리적 측면과 형태지도



[그림 4-31] 신창상어린이공원-물리적 측면과 형태지도

한편, 세 연구대상지에서 실제 이용에 따라 추가되는 물리적 측면 중 ‘뛰어내릴 수 있는 유형’은 14개소로 가장 많이 추가되어 다른 유형에 비해 넓게 분포하고 있지만, 행태적 측면에서 유사 항목인 ‘뛰어내리기’의 횟수는 다른 항목에 비해 상대적으로 작은 편이다. 또한 세 연구대상지에서 총 140회로 행태적 측면 중 가장 많이 나타나는 모험적인 행태인 ‘오르기’의 경우, 실제적인 이용에 따라 물리적인 분포 영역이 넓게 나타난 ‘뛰어내리기’보다 3배 이상 많은 횟수를 보였으나 추가되는 물리적인 부분은 7개소로 나타나, ‘뛰어내릴 수 있는 유형’이 14개소 추가된 것에 비해 2배로 작게 나타난 것을 알 수 있다. 즉, 어떤 모험적인 행태를 유발할 수 있는 유형이 어린이놀이공간에서 분포하는 범위에 따라 그에 상응하는 모험적인 놀이행태가 비례하여 나타나지는 않으며, 각 모험적인 행태에 대한 어린이들의 선호에 따라 달라지는 것으로 볼 수 있다.

또한 어린이들이 가장 많이 하는 것으로 나타난 ‘오르기’의 경우, 놀이시설이 가질 수 있는 물리적인 속성¹³⁹⁾ 측면에서 보면, ‘오를 수 있는 시설’은 주로 고정된 속성으로 속도감이나 회전성과 같은 다른 속성이 배제되어 있는 경우가 많다. 한편, ‘뛰어내리기’의 경우, 놀이시설이 가질 수 있는 물리적인 속성 측면에서 보면, ‘뛰어내릴 수 있는 유형’은 유동성, 고정성, 속도감, 회전성 등 다양한 속성의 시설에서 일어날 수 있는 행태이지만, ‘오르기’에 비해 나타나는 횟수는 상대적으로 훨씬 더 작다. 즉, 시설의 물리적인 속성이 다양하더라도 어린이들은 상대적으로 속성이 더 단순한 시설에서 할 수 있는 특정 행위에 더 흥미를 느낄 수 있다. 따라서 어린이놀이공간에서는 단순히 시설의 다양한 속성이 얼마나 많이 분포하는가보다 상대적으로 어린이가 더 선호하는 모험행위를 할 수 있는지의 여부가 더 중요하다.

139) 어린이 놀이시설에서 대표적으로 나타날 수 있는 유동성과 고정성, 속도감, 회전성 측면으로 보았다.

2. 인터뷰에 따른 분석결과

(1) 이용 대상 어린이 인터뷰

■ 미취학 어린이(7세 이하)

미취학 어린이의 경우 본인의 놀이행동에 대해 대부분 공통적인 대답으로 ‘재미있다’와 ‘무섭지 않다’고 하여 정해진 놀이방식과 더불어 모험적인 놀이행태에 흥미를 느끼며 그러한 행동에 익숙한 것으로 나타났다. 한편, 본인의 의사 전달이 조금 더 가능한 7세 어린이의 경우 그러한 놀이행태에 대해 ‘엄마한테 혼나진 않는다’ 또는 ‘엄마가 보지 않기 때문에 한다’고 하였다. 즉 똑같은 행동에 대해 어떤 어린이는 자유롭게 노는 한편, 일부 어린이는 스스로 더 재미있게 놀려고 하는 욕구와 어린이의 안전을 우려하는 부모의 생각이 불일치하기도 하여 몰래 노는 것으로 나타났다.

미취학 어린이는 취학 어린이만큼 도전적인 행동이 자주 나타나지는 않았고, 보호자가 동행하지 않더라도 스스로 무서움을 느낄 정도의 놀이행동은 거의 나타나지 않았다. 한편, 그네를 꼬면서 타거나 서서 타기¹⁴⁰⁾, 미끄럼틀 활주판을 기어서 올라가기, 어린이의 키보다 상대적으로 높은 곳에 매달리기 등과 같은 행동을 하면서 어린이가 재미를 느끼는 것은 정해진 놀이방식 외에 새로움을 경험하고 싶어 하는 성향으로 볼 수 있으며, 놀이시설의 난간에 기어오르거나 매달리는 것과 같이 놀이보다 탐험적 성향이 강한 행동의 경우 일부 그렇게 놀고 싶어 하는 어린이와 허용하는 어른의 입장에 차이가 있는 것으로 보인다.

■ 취학 어린이 및 청소년(8세 이상 13세 이하, 14세 이상 19세 이하)

취학 어린이는 미취학 어린이와 마찬가지로 도전적이고 모험적인 놀이행동을 할 때 대부분 그러한 행동이 ‘재미있는 것’으로 ‘무서움을 느끼지 않으며,’ 미취학 어린이와 다른 점은 스스로 감수할 수 있는 모험의 수준이 어느 정도인지

140) 특히 이러한 놀이행태의 경우, 보호자가 그네줄을 꼬아주거나 서서 탈 때 밀어주고 서서 타는 요령을 알려주는 등 어린이가 그러한 방식으로 놀 수 있도록 도와주는 경우가 많았다.

‘자신의 한계를 인식하고 있다’는 것이다. 또한 모험적인 놀이행동을 좋아하는 어린이들은 주로 ‘움직임을 느낄 수 있거나’ ‘높이 올라갈 수 있고’ ‘매달릴 수 있는’ 시설에 재미와 스릴을 느끼며 그러한 경험을 더 많이 하길 원하는 것으로 나타났다. 그 외에도 움직임을 많이 느끼면서 균형을 잡을 수 있는 시설을 선호하고, 경험하고 싶은 시설이 없을 경우 비슷한 형태를 찾아서 대체하기도 한다. 한편, 10세 이상인 고학년 어린이의 경우, 좋아하는 시설은 무엇인가라는 질문에 대하여 시설에 계획되어진 놀이를 직접적으로 하기보다 신체놀이의 일종인 술래잡기 등을 하는 장소로서 활용하며, 미취학 어린이들이 주로 이용하는 시설에는 별로 흥미가 없고 시시한 것으로 표현하였다. 즉 고학년 어린이들은 보다 활동적인 것을 좋아하며 주어진 시설을 게임 형식의 놀이를 하면서 스릴을 느낄 수 있도록 활용하고 있다.

놀이공간을 이용할 때에 좁고 위요된 느낌을 주는 공간에서 노는 어린이들은 그런 공간에서 노는 것이 ‘더 재미있다’고 생각하거나 ‘우리들만의 공간이라는 느낌이 든다’라고 하여 사방이 모두 개방되지 않아 어른들의 시선에서 어느 정도 벗어나서 어린이들끼리 숨어서 놀 수 있는 공간을 원하는 것을 알 수 있다. 또한 어린이들은 정해진 놀이시설이나 놀이공간에 제한받지 않고 주변의 자연환경에 관심을 보이며 그 속에서 ‘자연놀이’를 하는 어린이들이 많았으며, 이러한 어린이들은 인공적인 놀이시설이 아닌 자연적인 환경에서 얻을 수 있는 요소들을 놀이도구로 활용하여 자신만의 새로운 놀이방식을 찾는다.

한편, 어린이들이 모험적으로 놀 때에 가장 우려되는 문제는 안전사고이며 어린이들이 놀이의 재미를 위해서 하는 행동일지라도 스스로 감수할 수 있는 모험성의 수준을 벗어나는 것이라면 제지가 필요한 것은 당연하다. 이에 모험성이 있는 행동을 하는 어린이들을 대상으로 부상을 당한 경험이 있는지, 다친 적이 있다면 다쳤을 때나 모험적인 행동을 할 때 부모의 반응은 어떻게 나타나는지 물어본 결과, 어린이 대부분 ‘다친 적은 없으며,’ 다친 경험이 있더라도 ‘경미한 부상이었다’고 하였고, 다쳤을 때 부모에게 ‘혼나진 않았으며,’ 혼날까봐 ‘몰래 한다’고 하였다. 즉 모험적으로 노는 취학 어린이는 심각한 부상을 당한 적

이 거의 없으며 일부 부모들 또한 어린이들이 더 재미를 느낄 수 있는 방식으로 노는 것에 호의적인 것으로 나타났다. 취학 어린이들은 더 많은 흥미와 스틸을 느낄 수 있는 모험적인 행동은 하지만 큰 부상으로 이어질 만큼 위험하게 놀지는 않으며 스스로 감수할 수 있는 수준에서 재미를 추구하고 그렇게 놀고 싶어 하는 욕구가 잠재되어 있음을 알 수 있다.

(2) 보호자 인터뷰

■ 개인주의적 입장(Individualist)

개인주의적 입장에서 어린이의 놀이행태를 바라보는 경우는 어린이가 하고 싶어 하는 행동을 제지하거나 격려한다기보다 그 자체를 존중해 주고, 하고 싶은 경험은 성장과정에 따라 본인이 알아서 자연스럽게 하게 될 것이라고 생각하는 경향이 있다. 이런 개인주의적인 생각은 연구대상지에서 많이 나타나지는 않았지만, 본 인터뷰에 응한 보호자들 중에서는 연령대가 가장 높았던 할머니와 할아버지와 인터뷰에서 나타나 직접적인 부모인 어머니나 아버지보다 어린이의 자율적인 행동을 보다 중요하게 생각하는 것을 알 수 있다.

■ 원리주의적 입장(Hierarchist)

원리주의적 입장은 취학 어린이를 자녀로 둔 보호자보다 상대적으로 나이가 어린 유아를 자녀로 둔 어머니에게서 주로 나타났다. 이것은 7세 미만인 유아의 경우 스스로 상황을 판단하고 대처하는 능력이 취학 어린이에 비해 부족하다고 생각하기 때문에 사고에 대한 우려가 더 크게 나타난 것으로 판단된다. 원리주의적 입장의 어머니들은 어린이들이 노는 공간은 무엇보다 안전성이 우선되어야 하고, 규칙이나 기준은 지켜져야 한다고 생각하며, 본인의 판단 하에 안전해 보이지 않는 행동은 되도록 자녀들이 하지 못하게 하는 것으로 나타났다.

■ 평등주의적 입장(Egalitarian)

평등주의적 시각으로 어린이의 놀이공간을 바라보는 부모들은 대부분 어린이가 모험적으로 노는 행위에 대해 긍정적으로 생각하며 심각하게 다치지 않는 범위 내에서는 허용하는 편이었다. 이들 자녀의 연령은 유아부터 초등학생까지 다양하게 나타나 평등주의적 사고가 자녀의 특정 연령에 의해 영향을 받는 것은 아니며 부모 자체의 성향에 따라 좌우되는 것으로 판단된다. 이러한 부모들은 어린이의 안전과 더불어 다양한 신체능력을 키울 수 있는 모험적인 경험이 어릴 때부터 필요하며 그러한 욕구를 해소해 줄 수 있는 놀이시설과 놀이공간이 필요하다고 하였다. 특히 초등학생이 노는 장소로서 현재 어린이놀이공간은 지루하고 단조로운 것 같다고 하여 취학 어린이들이 원하는 다양한 활동을 할 수 있도록 변화가 필요한 것 같다고 하였다.

■ 원리주의(Hierarchist)와 평등주의(Egalitarian)가 혼합된 관점

어린이들이 실외 놀이터나 어린이공원에서 놀 때에는 사고로부터 안전해야 하며 동시에 어린이들이 원하는 방식으로 재미있게 놀 수 있는 것도 중요하기 때문에, 안전이 보장이 된다면 모험적인 요소도 허용할 수 있을 것이라고 하는 부모나 스릴을 느끼고 싶어 하는 남자 어린이 및 초등학교 고학년 어린이에게만 허용할 수 있을 것이라고 말하는 부모는 규범을 존중하는 동시에 어린이의 흥미도 고려를 하는 입장으로 원리주의와 평등주의가 혼합된 형태로 볼 수 있다. 이러한 혼합된 관점이 평등주의자와 다른 점은 아이들이 모험적으로 노는 것은 긍정적으로 생각하지만 다치는 것은 허용할 수 없기 때문에 안전보장이 전제되어야 한다는 것이며, 원리주의자와 다른 점은 안전만 우선하기보다 창의적이고 모험적인 놀이 또한 동등하게 필요한 것으로 함께 인식하고 있다는 것이다.

제5장 결론

1절. 연구의 결과 및 시사점

본 연구는 갈수록 획일화되거나 어린이가 놀지 않는 어린이놀이공간을 놀이에 재미를 더하며 어린이 스스로에 대한 책임감 형성 및 다양한 신체발달에 도움이 되는 모험성 측면에서 분석하여 현재 어린이놀이공간의 가치와 한계를 도출하였다. 대표 연구대상지 3곳을 선정하여 구성되어 있는 놀이시설 및 놀이공간의 물리적인 측면과 어린이의 이용행태를 본 연구에서 도출한 모험성 분석항목에 따라 조사·분석하고, 놀이에서 위험을 감수하고자 하는 모험성에 대한 어린이와 보호자의 의견을 바탕으로 다음과 같은 연구 결과를 도출하였다.

첫째, 모험성의 물리적 측면에서 현재 어린이놀이공간은 시설 및 공간이 지니는 본래 기능이 여러 가지 모험적인 활동을 할 수 있는 요소를 일부 포함하고 있지만, 어린이들이 선호하는 모험적인 경험과 상대적으로 연령대가 높은 어린이들의 모험성을 충족시키기에는 부족한 것으로 나타났다.

둘째, 모험성의 행태적 측면은 미취학 어린이보다 취학 어린이의 놀이행태에서 더 자주 발생하며, 분석항목으로 도출한 다양한 행태들이 모두 관찰되었다. 그중 놀이 시설에 ‘오르는’ 행위가 가장 많았고, 다음으로 오르기와 함께 나타나기 쉬운 ‘올라서기, 올라왔기, 올라 균형잡기’와 ‘매달리기’ 순으로 나타났다. 또한 놀이 공간 이용행태로 어린이들은 ‘숨을 수 있거나 위요된 공간’에서 노는 것을 좋아하며, 녹지대 안에 들어가거나 외부공간과 연계하여 흙, 암석, 나뭇가지, 나뭇잎, 곤충 등 자연적인 요소를 활용한 ‘자연놀이’를 많이 하는 것으로 나타났다.

한편, 취학 어린이의 경우 현장 인터뷰에서 본인 능력의 한계 및 안전과 위험에 대하여 인식하고 있으며 스스로 감수할 수 있는 수준 내에서 모험적인 행동을 하는 것으로 나타났다. 또한 현재 어린이놀이공간에서 이러한 모험적인 놀이행태

가 자주 나타나는 것은 본래 의도했던 기능이 재미를 추구하고자 하는 어린이의 기본적인 욕구를 충분히 만족시키지 못하고 있는 것으로 볼 수 있다.

셋째, 어린이들이 실제로 이용하는 행태에 따라 추가되는 물리적 측면을 보면 모든 분석항목이 추가적으로 발생하고 있으며, 특히 ‘기어오를 수 있는 유형’과 ‘뛰어내릴 수 있는 유형’이 많이 나타나고 있다. 어린이들이 많이 이용하는 시설은 대부분 서로 다른 물리적 측면들이 복합적으로 조합되어 있는 경우가 많다. 하지만 분석항목을 개별적으로 보면, 물리적 측면과 행태적 측면에서 서로 상응하는 항목이 비례하여 나타나지는 않으며, 물리적 측면에 해당하는 각 분석항목이 가질 수 있는 물리적 속성 즉, 유동성 및 고정성, 회전성, 속도감 등의 분포와 비례하지도 않는다. 즉, 어린이놀이공간에서의 모험성은 단순히 시설의 다양한 속성이 얼마나 많이 분포하고 있는가보다 상대적으로 어린이가 직접 활용하여 본인이 선호하는 모험적인 행위를 할 수 있는지의 여부가 더 중요하다.

넷째, 어린이놀이공간에서 어린이의 안전과 모험에 대한 현재 부모들의 가치관은 문화이론에 따라 개인주의적, 원리주의적, 평등주의적, 그리고 원리주의와 평등주의가 혼합된 관점 등으로 다양하게 나타나고 있다. 그 중 모험적인 놀이에는 안전보장이 전제되어야 하거나 두 가지의 가치가 동등하게 충족되길 바라는 혼합적인 입장이 많은 편이다. 한편, 어린이 인터뷰 내용과 비교하였을 때, 스스로 조절할 수 있는 위험을 감수하면서 스릴을 느끼고 재미를 추구하고자 하는 어린이들의 생각과 일부 부모들의 관점에 차이가 있음을 알 수 있다.

놀이의 재미와 어린이의 발달 측면에서 모험성은 어린이 스스로의 책임감을 키우고 새로운 환경에 적응하면서 성장해 나갈 수 있는 중요한 요소이다. 이러한 모험성은 규정화된 시설물 위주나 획일적으로 조성되는 어린이놀이공간에서는 충분히 경험하기 힘든 것으로 부족하면 지루한 놀이장소가 될 우려가 있다. 따라서 어린이놀이공간 조성 시 단순히 일차적인 시설의 다양성 위주로 계획하는 것보다 실질적으로 어린이들이 재미를 느끼며 선호하는 모험적인 특성이 무엇인지를 고려할 필요가 있다.

2절. 연구의 한계

본 연구는 모험성 측면에서 현재 어린이놀이공간의 가치와 한계를 도출하고자 한 것으로 연구의 물리적, 인적 대상 및 모험성의 상대적인 가치 측면과 관련하여 몇 가지 한계점이 있다.

첫째, 본 연구의 대상지는 서울시의 특정 지역에 분포하는 3곳의 어린이공원과 아파트단지 내 놀이터에 한정된 것으로, 지역 및 이용자의 특성에 따라 나타나는 물리적, 행태적 측면과 놀이의 모험성에 대한 견해가 상대적으로 달라질 수 있다는 점이다.

둘째, 모험성은 위험을 감수하고자 하는 성질이며 놀이의 ‘질적 가치’와 관련된 것으로 객관적 수치로 정확히 분석되기는 어려운 개념이다. 따라서 사회·문화적 가치에 따라 모험성의 분석기준이 달라질 수 있다.

셋째, 우리나라의 경우 도시의 공공공간에 조성하는 어린이놀이공간의 경우 일반적으로 연령대 구분이 없이 전 연령층을 대상으로 조성되어 왔기 때문에 모험성 측면이 상대적으로 부족할 수 있다.

하지만 점차 획일화되어가는 어린이놀이공간을 놀이의 가치로서 중요한 모험성 측면에서 살펴본 것은 놀이의 본질인 재미를 되찾기 위한 시도라는 점에서 의미가 있다. 향후 어린이놀이공간의 모험성이 실제적으로 어린이의 발달에 미치는 영향에 대하여 보다 객관적인 평가가 이루어진다면, 어린이들이 지속적으로 흥미를 가질 수 있는 어린이놀이공간 조성을 위해 고려해야 할 요소는 무엇인가에 대한 기초자료가 될 수 있을 것이다.

참고문헌

■ 단행본

- 신은수 외 4인(2002). “놀이의 정의와 이론적 변천,” 『놀이와 유아』. 서울: 이화여자대학교출판부.
- 양창삼(2005). “창의시대, 창조경영, 창의조직,” 『조직혁신과 경영혁신』. 서울: 경문사.
- 윤선화, 정윤경(2011). 『실외놀이터와 어린이안전』. 서울: 한국생활안전연합.
- 이용석(2011). 『우리 아이 창의력 엄마 하기 나름이다』. 서울: 푸른길.
- 이기숙(1985). 『한국 유아교육기관의 시설 설비 기준에 관한 연구Ⅱ: 시설 설비 모형의 적용 및 실외환경』. 서울: 문교부.
- 이숙재(2004). 『유아를 위한 놀이의 이론과 실제』. 서울: 창지사.
- 황준성, 홍주영(2013). 『놀이의 반란』. 서울: 지식채널.
- Baker, K. R.(1966). *Let's play outdoors*. Washington, D.C: NAEYC.
- Ball, David J.(2002). *Playgrounds - risks, benefits and choices*. Norwich: Her Majesty's Stationery Office.
- Frost, J. L.(1986). Children's Playgrounds: Research and Practice. In G. Fein, M. Rivkin(Eds.), *The Young Child at Play*, Washington DC: NAEYC.
- Garvey, Catherine.(1990). *Play: The Developing Child Series*, Cambridge, MA: Harvard University Press.
- G. Josie(2008), “Risk and Play: A Literature Review,” *Playday: Give Us a Go*. London: National Children's Bureau.
- Gill, T.(2007). *No Fear: Growing Up in a Risk Averse Society*. London: Calouste Gulbenkian Foundation.
- Hutt, C.(1971). Exploration and Play in Children. In Herron, R., Sutton-Smith, B.(Eds.), *Child's Play*, New York: Wiley.
- Johnson, J. E., Christie, J. F., Yawkey, T. D.(1987). *Play and Early Childhood Development*, Glenview, Illinois London: Schott, Foresman and Company.
- Torrance, E. P.(1990). *The Torrance Test of Creative Thinking: Norms and Technical Manual*, Bensenville, Illinois: Scholastic Testing Service Inc.
- Moore, Robin C., Cosco, Nilda G.(2010). Using Behaviour Mapping to Investigate Healthy Outdoor Environments for Children and Families. In Thompson,

Catharine Ward, Peter Aspinall and Simon Bell(Eds.), *Innovative Approaches to Researching Landscape and Health, Open Space: People Space 2*, Oxon: Routledge.

■ 학위논문

- 김연숙(2012). 자연친화적 숲체험 활동의 교육적 의미. 인천대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김요섭(2013). 서울시 상상어린이공원 놀이시설의 창의놀이 행태 분석. 한양대학교 도시대학원 박사학위논문.
- 노현주(1994). 실외 놀이터 유형에 따른 유아의 놀이형태. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 박정아(2010). 공동주택단지내 어린이놀이터 이용빈도에 영향을 미치는 물리적 환경요인에 관한 연구: 동탄신도시내 아파트단지를 중심으로. 한양대학교 공학대학원 석사학위논문.
- 박혜라(2011). 소광장의 이용행태별 유인요소: 서울시 주거 및 상업지역 광장 사례 연구. 서울대학교 대학원 공학석사 학위논문.
- 윤강호(2011). 국제안전규정에 의한 어린이놀이터 안전 실태조사와 개선방안: 부산광역시 도시공원 어린이놀이터를 중심으로. 인제대학교 대학원 박사학위논문.
- 이주희(2007). 공동주택 어린이 놀이공간 개선방안에 관한 연구: 서울시 주요 공동주택 단지를 대상으로. 한양대학교 공학대학원 석사학위논문.
- 장정백(1986). 놀이터 유형별로 본 아동의 옥외놀이 행태에 관한 연구. 서울대학교 대학원 석사학위논문.
- 정민영(2008). 아파트 단지 내 어린이 놀이터 환경조사 및 평가를 통한 개선방안: 서초·강남구를 중심으로. 서울여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 정원석(2007). 공공임대아파트 어린이놀이공간의 저이용 실태 및 요인에 관한 연구. 서울대학교 대학원 석사학위논문.
- 조창완(1998). Time-Lapse 촬영기법을 이용한 도심 광장의 이용행태에 관한 연구: 청량리 역광장을 사례로. 서울시립대학교 대학원 석사학위논문.
- Parsons, Ashley(2011). *Young Children and Nature: Outdoor Play and Development, Experiences Fostering Environmental Consciousness, And the Implications on Playground Design*. Unpublished MA Dissertation. Virginia Polytechnic Institute and State University.

■ 학술논문

- 김철홍, 최형석(2002). “어린이공원의 이용활성화에 관한 연구,” 『주택연구』, 10(2): 111-124.
- 고제혁(2012). “안전관리규제 정책변동분석: 어린이놀이시설을 중심으로,” 『한국정책분석평가학회 학술대회발표논문집』, 2012(2): 1-25.
- 박남자(1993). “놀이와 창의성 발달,” 『서일논총』, 11: 295-314.
- 박미옥, 구분학(2012). “어린이 활동공간 및 놀이시설 제도 합리화 방안,” 『한국조경학회지』, 40(4): 36-50.
- 박세연(2011). “대규모 공동주거단지 내 어린이 놀이시설물의 변천 및 선진사례 비교 고찰: 1970년~2010년, 서울 및 수도권 신도시를 중심으로,” 『한국디자인포럼』, 30: 113-122.
- 손석정(2009). “어린이 놀이시설 안전관리 법규 고찰,” 『스포츠와 법』, 12(1): 85-104.
- 신순호, 박성현(2011). “도시의 모험놀이터 ‘플레이파크’ 에 관한 고찰: 일본 동경도 「제타가야구 하네기 플레이파크」를 사례로,” 『한국도시행정학회 도시행정학보』, 24(1): 239-262.
- 유영의, 김호(2011). “유아의 놀이성에 따른 창의성의 변화 과정 탐색,” 『어린이문학교육연구』, 12(1): 333-352.
- 윤선화(2012). “서울시 어린이공원 안전실태,” 『한국위기관리논집』, 8(4): 103-124.
- 이기숙, 신동주, 엄정애(2006). “서울시에 위치한 아파트 단지 내 실외 어린이 놀이터 현황 및 실태분석,” 『교육과학연구』, 37(2): 159-185.
- 이상석(2009). “어린이놀이시설 안전관리법규의 개선방향,” 『한국조경학회지』, 37(2): 47-61.
- 이숙재(1994). “어린이 놀이터와 놀이행동에 관한 질적 연구,” 『유아교육연구』, 14(1): 109-133.
- 이숙재(1998). “어린이의 거친 신체 놀이와 사회적 능력 연구,” 『아동학회지』, 19(1): 131-140.
- 임승희, 이채호(2008). “유아의 창의적 행동에 영향을 미치는 놀이, 다중지능 간의 구조모형 분석,” 『유아교육·보육행정학회』, 12(3): 295-318.
- Frost, Joe L., Wortham, Sue C.(1988). “The Evolution of American Playgrounds,” 『Young Children』, 43(5): 19-28.
- Lieberman, J.(1965). “Playfulness and Divergent Thinking: An Investigation of

- Their Relationship at the Kindergarten Level,” 『Journal of Creative Behavior』, 1: 391-397.
- RoSPA(2007). “Give the Children Exciting Play,” 『Safety Education』
- Sandseter, Ellen B. H.(2009). “Children’s Expressions of Exhilaration and Fear in Risky Play,” 『Contemporary issues in Early Childhood』, 10(2): 92-106.
- Sandseter, Ellen B. H., Kennair, Leif E. O.(2011). “Children’s Risky Play from an Evolutionary Perspective: The Anti-Phobic Effects of Thrilling Experiences,” 『Evolutionary Psychology』, 9(2): 257-284.
- Staempfli, Marianne B.(2009). “Reintroducing Adventure Into Children’s Outdoor Play Environments,” 『Environment and Behavior』, 41(2): 268-280.
- Youell, Biddy.(2008). “The Importance of Play and Playfulness,” 『European Journal of Psychotherapy Counselling and Health』, 10(2): 121-129.

■ 정기간행물

- 나창호(2008). “[달라지는 놀이터, 우리가 주목할 것들]놀이터의 새로운 시도와 실험,” 『조경생태시공』 (2008년 11월).
- Nicholson, S.(1971). “How not to cheat children: The theory of loose parts,” 『Landscape Architecture』 (October 1971).

■ 연구보고서

- 김원주(2009). “상상과 창의를 유발하는 어린이공원 개선 전략,” 『SDI 정책리포트』. 서울연구원.
- 한국과학창의재단(2013). 『창조경제시대의 창의문화와 미래인재 육성전략』. 한국과학창의재단.
- 한국생활안전연합(2008). 『어린이놀이시설 안전실태조사』. 한국생활안전연합.

■ 기타

- 노영일(2010). “어린이놀이시설 안전관리법 개선 제안,” 『어린이 놀이시설 안전관리 심포지엄』, 서울: (사)한국조경사회.
- 배송수, 김정규, 송원영(2013). “어린이놀이시설 위험관리 가이드,” 『안전지침 시

리즈』. 서울: (사)한국놀이시설위해관리센터.
이근향(2013). “위기에 놓인 어린이놀이터, 새로운 놀이정원으로,” 『서울그린트
러스트 10주년 기념 심포지엄』 발표자료.
도시공원 및 녹지 등에 관한 법률 [법률 제11800호, 2013.5.22, 일부개정].
아동복지법 [법률 제11572호, 2012.12.18., 타법개정].
어린이놀이시설 안전관리법 [법률 제11690호, 2013.3.23, 타법개정].
안전인증기준 부속서 12. 어린이 놀이기구, 안전행정부, 2013. 1. 8.
어린이놀이시설의 시설기준 및 기술기준, 안전행정부, 2013. 7. 3.
서울시 2013 공원현황자료, 서울시 공원녹지정책과.
Risk-benefit Assessment Form, PLAYLINK, Revised 09. 11. 2010, <http://www.playlink.org/>.

■ 신문기사

편해문, “[놀이가 밥이다]기고-아이, 소비를 얻고 놀이를 잃다,” 『경향신문』
(2014년 2월 24일, http://news.khan.co.kr/kh_news/khan_art_view.html?artid=201402242203255&code=21).

최진욱, “어린이놀이시설이 ‘폐쇄’ 현실화 되나,” 『한국조경신문』 (2014년 01
월 08일, <http://www.latimes.kr/news/articleView.html?idxno=17361>).

Abstract

Analysis on Children's Playground from the View Point of Risk-taking

Kim, Hyun Jung

Department of Landscape Architecture
Graduate School of Environmental Studies
Seoul National University

The global economy of the 21st century is changing its paradigm to creative economy that recognizes imagination and creativity as the core value. To be in lined with the global trend, South Korea is changing the paradigm to focus on individuals by fostering creative talents. To follow the trend, perspectives on children play activities are also changing from simple surplus energy release or some kind of a learning type to recognizing 'the play' itself as a purpose. However, South Korea is still expecting the plays with emphasis on learning rather than letting children make their own 'natural plays' and this viewpoint is also influencing outdoor play environments. In other words, although children's playgrounds has increased quantitatively in most of the cases, the play facilities have focused on changing the external designs only while keeping the similar facilities or combined with prescribed play methods and that's causing lack of actual play spaces where children can enjoy and have interest consistently. Moreover, there are some concerns that children's playgrounds will be even more standardized due to the problems of safety test system operation. The

children's playgrounds without considering the characteristics of children, which they feel enjoyment having challenges and new experiences, they will get bored easily and arouse play behaviors that are even more dangerous. Therefore, children's playgrounds should not only consider too much on the safety but also involve some kind of risk-taking elements which will affect positively on children's physical and emotional developments.

This study is to see children's playground from the view point of risk-taking of play in which children could enjoy while newly creating by their own although it contains certain level of risk that could be managed by them as the value of play. Main group targets were selected, researched and analyzed by deriving analysis items through theoretical consideration on risk-taking as the value of play. That is, research and analysis on how the physical components related to risk-taking are built in current children's playgrounds and what are the actual play behaviors of the children are explained as well as some opinions of children and their guardians on children's playground and risk-taking. The results were as follows.

First, from physical side of risk-taking, although it could be said some adventurous activities existed in current children's playground, it was not sufficient enough to satisfy adventurousness which children prefer and for older children.

Second, from behavioral side of risk-taking, the play behaviors of schoolchildren occurred more often compared to pre-schoolchildren and various behaviors derived from analysis items were all observed. With the play facilities, 'climbing' behavior was observed most often, and then followed by 'stand on, sit on, stand on balancing' and 'hanging' behaviors. Moreover for the behaviors on the play space use, children liked to play at the 'hiding place or encircling space'. Relating to a green zone or outdoor, it showed that the 'nature play'

with soil, rocks, tree branches, leaves, and insects was most frequently performed.

Third, as the result of comparing similar items of behavioral side onto additional physical side due to children's actual use, it was more important whether children can do preferred adventurous activities by themselves rather than spread out of various features of facilities regards to the adventurousness of children's playground.

Fourth, regarding safety and risk-taking of children's playground, the parents were either safety should be secured for the adventurous plays or mixed position mentioning both values should be satisfied equally. On the word hand, the children wanted to have fun while bearing the danger knowing their limitations which showed some differences with some of their parents' viewpoint.

Currently, it can be said that unintended adventurous play behaviors are often found in the children's playgrounds as these do not satisfy the children's needs which should involve fun. As the value of play, the risk-taking is difficult to fully experience at the standardized children's playground which could be a boring space for the children. Therefore, when designing the children's playground, it's required to consider what would be the facilities that the children will actually have fun and what would be the preferred adventurous features rather than planning on various but simple facilities.

Keywords : Children's playground, Playground, Adventurousness, Risk-taking, Risk
Student Number : 2012-23816